TRAKTOR KONTROL F1

Benutzerhandbuch



Handbuch verfasst von: Brian Smith, Chad Carrier, Patryk Korman, Christian Schulz
Übersetzung: Hannes Beuse

Version: 2.9 (08/2015)

Besonderer Dank gebührt dem Beta-Test-Team, das uns nicht nur eine unschätzbare Hilfe beim Aufspüren von Fehlern war, sondern mit seinen Vorschlägen ein besseres Produkt entstehen lassen hat.

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 29-30 29-30
D-10997 Berlin
Deutschland
www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.
YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0001
Japan
www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited
18 Phipp Street
London EC2A 4NU
UK
www.native-instruments.com



Inhaltsverzeichnis

1 Herzlich Willkommen zu TRAKTOR KONTROL F1! 10
1.1 Spezielle Formatierungen 10
1.2 Namen und Kurzbezeichnungen für Software und Hardware 11
1.3 Die TRAKTOR-KONTROL-F1-Dokumentation im Überblick 12
1.3.1 Empfohlene Lesereihenfolge 13
1.3.2 In diesem Handbuch 13
2 TRAKTOR-KONTROL-F1-Überblick 15
2.1 Über Remix Decks 15
2.1.1 Das Remix Deck: Eine komplett ausgestattetes Deck Flavor 17
2.1.2 Remix-Deck-Terminologie 17
2.2 Hardwareüberblick 18
2.2.1 Oberseite 18
2.2.2 Die Rückseite 20
2.2.3 Arten von Bedienelementen 20
2.2.4 Visuelles Feedback 24
3 Tutorials und Arbeitsabläufe 27
3.1 Überblick 27
3.2 Für die Ungeduldigen 27
3.3 Vorbereitung 28
3.3.1 Deck Flavors einstellen 28
3.3.2 Den aktuellen Remix-Deck-Fokus mit dem F1 festlegen 29
3.4 Erste Schritte mit dem F1 31
3.4.1 Browsen des Verzeichnisbaums und Laden eines Tutorial-Remix-Sets 31
3.4.2 Triggern der Samples in einem Remix Deck: Wiedergabe starten und stoppen 32
3.4.3 Quantisierung einstellen 34
3.4.4 Stummschalten und Tweaken von Lautstärke und Filter 35

3.5 Fehler auf der zweiten Seite des Sample-Gitters beheben 36
3.5.1 Durch die Seiten blättern 36
3.5.2 Pad-Farben ändern 37
3.5.3 Umgekehrte Wiedergabe aufheben 39
3.5.4 Tonhöhe korrigieren 40
3.5.5 Die richtige Länge finden 42
3.5.6 Art der Wiedergabe festlegen 43
3.5.7 Falsches Tempo 46
3.6 Ein eigenes Remix Set erstellen 47
3.6.1 Vorbereitung 47
3.6.2 Samples laden 48
3.6.3 Geben Sie Ihrem Set einen Namen! 50
3.6.4 Speichern! 50
3.6.5 Samples und Seiten löschen 51
3.6.6 Samples kopieren und bearbeiten 51
3.6.7 Samples aus anderen Decks rausgreifen (Capturing) 54
3.7 Remix Sets nach TRAKTOR importieren 56
3.8 Den F1 zur Steuerung von Stem-Decks nutzen 56
3.8.1 Laden einer Stem-Datei in das Stem-Deck 57
3.8.2 Steuerung des Stem-Decks 59
3.8.3 Anwendung von SEND FX auf Stem-Kanäle 60
4 TRAKTOR-KONTROL-F1-Referenz 61
4.1 Einführung 61
4.1.1 Eine Bemerkung zu Modi 61
4.1.2 Zu den Sample-Slot-Parametern 62
4.2 Performance-Modus 64
4.2.1 Filter-Drehregler 64
4.2.2 Lautstärke-Fader 65

4.2.3 SYNC-(MASTER)-Button ... 67
4.2.4 QUANT-(EDIT)-Button ... 69
4.2.5 CAPTURE-(DELETE)-Button ... 72
4.2.6 Das 7-Segment-Display ... 72
4.2.7 Encoder ... 72
4.2.8 SHIFT-Button ... 78
4.2.9 REVERSE-(COLOR)-Button ... 78
4.2.10 TYPE-(PITCH)-, SIZE-(SPEED)-, BROWSE-(MIDI)-Buttons ... 80
4.2.11 Die Pads ... 80
4.2.12 Mute-(STOP)-Buttons ... 84
4.3 Browse-Modus ... 85
4.3.1 Browse-Modus aktivieren ... 86
4.3.2 Durch die Browser-Liste navigieren ... 86
4.3.3 Durch den Browser-Verzeichnisbaum navigieren ... 87
4.3.4 Ein Sample in ein Pad laden ... 87
4.3.5 Automatisches Laden eines Samples in das Sample-Gitter ... 87
4.3.6 Ein Remix Set in ein Remix Deck laden ... 88
4.3.7 Quick-Browse (Schnelles Browsen) ... 88
4.3.8 Schnelles Laden von Samples (Quick-Load) ... 88
4.3.9 Quick-Load von Remix Sets ... 89
4.4 Capture-Modus ... 90
4.4.1 Das Capture Source Deck festlegen ... 90
4.4.2 Capture-Modus aktivieren ... 91
4.4.3 Rauszugreifende Länge (Capture-Länge) festlegen ... 92
4.4.4 Der SYNC-(MASTER)-Button im Capture-Modus ... 92
4.4.5 Ein Loop an dem Capture Source Deck aktivieren ... 93
4.4.6 Loop-Bewegung und Takt-Sprünge auf dem Capture Source Deck ... 93
4.4.7 Ein Sample erfassen und in eine Sample-Zelle rausgreifen ... 93

4.4.8 Ein Sample automatisch rausgreifen (Auto-Capture) 94
4.4.9 Quick-Capturing in eine Zelle 95
4.4.10 Schnelles Auto-Capture (Quick-Auto-Capture) 95
4.5 Lösch-Modus 96
4.5.1 Lösch-Modus aktivieren 96
4.5.2 Ein einzelnes Sample löschen 97
4.5.3 Eine Sample-Seite löschen 97
4.5.4 Das gesamte Remix Deck löschen 97
4.6 Farb-Modus (Color-Modus) 98
4.6.1 Farb-Modus aktivieren 99
4.6.2 Farben mit der Farbpalette zuweisen 99
4.6.3 Farben mit dem Encoder zuweisen 99
4.6.4 Schnelle Farbzuweisung benutzen (Quick Color Assign) 100
4.7 Type-Modus 101
4.7.1 Type-Modus aktivieren und Unter-Modi auswählen 102
4.7.2 Submodus Gate-Override 103
4.7.3 Art der Sample-Wiedergabe (Sample Play Type) ändern 104
4.7.4 Sample-Trigger-Type ändern 105
4.7.5 Sample-Synchronisierung (Sample Sync Type) ändern 106
4.7.6 Quick-Type-Funktion 108
4.7.7 Quick-Type-Funktion mit Gate-Override-Modus 108
4.8 Pitch-Modus 108
4.8.1 Pitch-Modus aktivieren 109
4.8.2 Die Tonhöhe mit dem Encoder einstellen 110
4.8.3 Den Tonhöhenwert eines Samples zurücksetzen 110
4.9 Size-Modus 110
4.9.1 Wiedergabe eines Samples in voller Länge festlegen 111
4.9.2 Sample-Endposition anpassen 112

4.10 Tempo-Modus (Speed-Modus) ... 112

4.10.1 Tempo-Modus aktivieren ... 113

4.10.2 Die Wiedergabegeschwindigkeit eines Samples anpassen ... 113

4.10.3 Die Wiedergabegeschwindigkeit eines Samples zurücksetzen ... 113

4.11 Bearbeitungs-Modus (Edit-Modus) ... 114

4.11.1 Bearbeitungs-Modus aktivieren und Untermodi auswählen ... 115

4.11.2 Sample Kopieren und Einfügen ... 116

4.11.3 Sample Ausschneiden und Einfügen ... 117

4.11.4 Sample-Start-Verschiebung (Sample Start Offset) ... 118

4.11.5 Sample-Nudge (Ein Sample "schubsen") ... 119

4.12 MIDI-Modus ... 119

4.12.1 MIDI-Modus aktivieren ... 120

4.12.2 Den MIDI-Modus mit TRAKTOR benutzen (User-Map-Modus) ... 122

4.13 Sample-Slot-Parameter ... 122

4.13.1 Die Status der Sample-Slot-Parameter einsehen ... 123

4.13.2 Die Slot-Parameter-Status umschalten ... 124

4.13.3 Keylock ... 124

4.13.4 FX ... 125

4.13.5 Monitor ... 125

4.13.6 Punch ... 125

5 F1 Preferences (Konfiguration) ... 127

5.1 Die Preferences-Sektion des F1 ... 127

5.1.1 Restore Default (Auf Werkseinstellungen zurücksetzen) ... 129

5.1.2 Calibration (Kalibrierung) ... 129

5.1.3 LEDs ... 130

5.1.4 MIDI-Modus ... 130

5.2 Die Preferences-Sektion der Remix Decks ... 131

5.2.1 Remix Deck Layout ... 133

5.2.2 Behaviors (Verhaltensweisen) 134
5.2.3 Saving (Speichern) 134
Index 136

1 Herzlich Willkommen zu TRAKTOR KONTROL F1!

Liebe Native-Instruments-Kundin, lieber Native-Instruments-Kunde,

Wir bedanken uns bei Ihnen für den Erwerb von TRAKTOR KONTROL F1 und für Ihr Vertrauen in die Qualität von Native Instruments Produkten.

Der TRAKTOR KONTROL F1 ist ein speziell für die Steuerung der TRAKTOR Remix Decks entwickelter Add-on-Software-Controller. Der TRAKTOR KONTROL F1 ist der am besten geeignete Controller für die Steuerung der Remix Decks. Mit ihm können Sie Remix Sets schnell und einfach laden, bauen und bearbeiten. Noch wichtiger ist, der F1 bietet Ihnen die komplette Wiedergabe-Steuerung der Remix Decks, sodass Sie Remixes direkt erstellen und bearbeiten können, während Sie Ihr Set vor einem Publikum spielen.

Steuerung von Stem-Decks mit dem TRAKTOR KONTROL F1

Während der TRAKTOR KONTROL S8 und der TRAKTOR KONTROL D2 speziell für die Steuerung von Stem-Decks ausgestattet sind, bringt auch der TRAKTOR KONTROL F1 die grundlegenden Bedienelemente zur Steuerung von Stem-Decks mit. So erhalten auch Nutzer TRAKTOR KONTROL F1 die Möglichkeit zur Steuerung von Stem-Decks.
Mehr Informationen zur Steuerung von Stem-Decks mit dem F1-Controller finden Sie im Kapitel ↑3.8, Den F1 zur Steuerung von Stem-Decks nutzen.

1.1 Spezielle Formatierungen

In diesem Handbuch werden spezielle Formatierungen verwendet, um auf Besonderheiten oder mögliche Probleme hinzuweisen. Die Symbole neben den Randbemerkungen zeigen, um welche Art von Informationen es sich handelt:



Lesen Sie die mit einem Ausrufezeichen gekennzeichneten Hinweise immer aufmerksam durch und folgen Sie den dort angeführten Anweisungen.



Das Glühbirnensymbol weist auf nützliche Zusatzinformationen hin. Solche Informationen können Ihnen beispielsweise helfen, eine Aufgabe schneller zu lösen, sie sind aber nicht in jedem Fall auf das von Ihnen aktuell verwendete Betriebssystem oder Setup anwendbar; nichtsdestotrotz sollten Sie diese anschauen.

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

- Texte, die in (Kontext-) Menüs erscheinen (wie beispielsweise: *Open…*, *Save as…* etc.), und Laufwerkspfade Ihrer Festplatten oder anderer Speichermedien werden *kursiv* dargestellt.
- Texte, die in der Software auftauchen (Bezeichnungen von Schaltern, Reglern, Texten neben Auswahlkästen etc.) werden hellblau dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung antreffen, erscheint der entsprechende Text auf dem Bildschirm.
- Wichtige Bezeichnungen und Begriffe werden **fett** gedruckt.
- Verweise auf die Tasten Ihrer Computertastatur werden in eckigen Klammern dargestellt (zum Beispiel "Drücken Sie [Shift] + [Enter]").

► Einfache Befehle werden durch diese pfeilförmige Play-Taste repräsentiert.

→ Ergebnisse von Aktionen werden durch kleinere Pfeile dargestellt.

1.2 Namen und Kurzbezeichnungen für Software und Hardware

In diesem Handbuch werden wir den TRAKTOR KONTROL F1 des Öfteren "KONTROL F1", "F1-Controller" oder einfach nur "F1" nennen. Genauso verfahren wir mit der TRAKTOR-PRO-2-Software, die meist nur "TRAKTOR" genannt wird.

Außerdem werden wir die Buttons des F1 mit ihrer primären Funktion groß schreiben, und mit ihrer sekundären Funktion groß schreiben und zusätzlich noch in Klammern setzen. Beispielsweise ist der Button oben links direkt unter dem linksäußersten Fader der SYNC-(MASTER)-Button.

1.3 Die TRAKTOR-KONTROL-F1-Dokumentation im Überblick

Das Installationshandbuch

Ein Installationshandbuch ist auf der Registrierungsseite des TRAKTOR KONTROL F1 erhältlich. Dieses Handbuch leitet Sie durch die Installation der Software und Hardware Ihres TRAKTOR KONTROL F1. Hiermit sollten Sie zuallererst beginnen, bevor Sie weitere Schritte unternehmen. Auf dem Registrierungsflyer, der in Ihrer TRAKTOR-KONTROL-F1-Box enthalten ist, finden Sie einen Link zur Registrierungsseite.

Das TRAKTOR-KONTROL-F1-Handbuch

Es ist das Handbuch, das Sie gerade lesen! Nach dem Sie das Installationshandbuch gelesen und die Anweisungen befolgt haben, sollten Sie startbereit sein. Als nächstes sollten Sie das TRAKTOR-KONTROL-F1-Handbuch lesen. Das Handbuch bietet einen Überblick der Remix Decks und deren perfekte Steuerung mit dem F1. Zusammen mit der allgemeinen Hardware-Referenz (↑4, TRAKTOR-KONTROL-F1-Referenz), enthält es eine Anzahl von Schritt-für-Schritt-Tutorials und Arbeitsabläufen, die Ihnen helfen werden, den F1 in Ihren persönlichen DJing-Stil zu integrieren (↑3, Tutorials und Arbeitsabläufe). Der Abschnitt ↑1.3.2, In diesem Handbuch liefert Ihnen einen Überblick über den Inhalt dieses Handbuchs.

Das TRAKTOR-2-Handbuch

Um tiefergehende Informationen sämtlicher Funktionen der TRAKTOR-PRO-2-Software (insbesondere der Remix Decks) zu erhalten, lesen Sie bitte das TRAKTOR-2-Handbuch. Aufrufen können Sie das TRAKTOR-2-Handbuch über den Eintrag *Open Manual…* im Help-Menü in der TRAKTOR-Software.

Das Controller-Editor-Benutzerhandbuch

Sie können Ihren vielseitig verwendbaren TRAKTOR KONTROL F1 Hardware-Controller, neben der Steuerung der TRAKTOR-PRO-S2-Software, auch zur Steuerung jeder anderen MIDI-steuerbaren Software oder eines entsprechend steuerbaren Gerätes einsetzen. Dieses wird durch die Controller-Editor-Software ermöglicht, ein kleines Programm, das Ihnen die genauen Einstellungen der MIDI-Zuweisungen Ihres TRAKTOR KONTROL F1 erlaubt, wenn dieser im MIDI-Modus betrieben wird (siehe auch ↑4.12, MIDI-Modus). Der Controller Editor sollte im Zuge

der TRAKTOR-KONTROL-F1-Installation ebenfalls installiert worden sein. Weitere Informationen zum Controller Editor und den MIDI-Zuweisungen entnehmen Sie bitte dem Controller-Editor-Handbuch; aufrufen können Sie das Handbuch über den Eintrag *Open Manual…* im Help-Menü in der Controller-Editor-Software.

1.3.1 Empfohlene Lesereihenfolge

Da der F1 ein Add-on-Controller ist, gehen wir davon aus, dass Sie bereits ein TRAKTOR-Benutzer sind und ein Stück weit mit der Funktionsweise von TRAKTOR vertraut sind. Falls nicht, erklärt Ihnen das TRAKTOR-2-Handbuch detailliert die gesamte Funktionalität der TRAKTOR-2-Software.

Wenn Sie direkt loslegen möchten, springen Sie zu Kapitel ↑3, Tutorials und Arbeitsabläufe. Wenn Sie die Tutorials durcharbeiten, wird Ihre Arbeitsweise dadurch sicherer und schneller. Für eine detaillierte Beschreibung jedes einzelnen Elements des Controllers, lesen Sie bitte Kapitel ↑4, TRAKTOR-KONTROL-F1-Referenz. Dieses Kapitel wird außerdem noch Ihre wichtigste Referenz für den F1 sein.

Die meisten Menschen lernen den Umgang mit dem F1 am besten, wenn Sie die Tutorials durcharbeiten und gleichzeitig in den entsprechenden Abschnitten in Kapitel ↑4, TRAKTOR-KONTROL-F1-Referenz nachlesen. Vor allem sollten Sie aber nicht vergessen, für Sie selbst Dinge auszuprobieren und Spaß zu haben!

1.3.2 In diesem Handbuch

Hier ist ein Überblick über die Inhalte des TRAKTOR-KONTROL-F1-Handbuchs:

- ↑2, TRAKTOR-KONTROL-F1-Überblick: Dieses Kapitel bietet Ihnen einen Überblick des F1, einhergehend mit einer kurzen Beschreibung der Konzeption der Remix Decks, sowie einen Überblick über die Buttons, Drehregler und Fader auf dem F1. Für eine detaillierte Beschreibung der Elemente auf der Bedienoberfläche der Remix Decks, lesen Sie bitte die entsprechenden Kapitel im TRAKTOR-2-Handbuch. Aufrufen können Sie das TRAKTOR-2-Handbuch über den Eintrag *Open Manual…* im Help-Menü in der TRAKTOR-Software.
- ↑3, Tutorials und Arbeitsabläufe: In diesem Kapitel führen wir Sie durch eine Anzahl typischer Aufgaben und Arbeitsschritte, um Sie mit der Benutzung des F1 vertraut zu machen. Verpassen Sie dieses Kapitel nicht!

- ↑4, TRAKTOR-KONTROL-F1-Referenz: Dieses Kapitel werden Sie brauchen, wenn Sie eine spezielle Frage zu einer bestimmten Funktion haben. Zusammen mit Kapitel ↑3, Tutorials und Arbeitsabläufe verwendet, wird Ihnen hier das Wissen vermittelt werden, das Sie benötigen, um ein Experte im Umgang mit dem F1 zu werden. Wir werden alle Modi des F1 durcharbeiten, beginnend mit dem Performance-Modus und endend mit dem MIDI-Modus.
- ↑5, F1 Preferences (Konfiguration): Hier werden die verschiedenen Optionen zur Bearbeitung unterschiedlicher Einstellungen an Ihrem F1 beschrieben, die Ihnen in TRAKTOR's Preferences-Fenster zur Verfügung stehen.

2 TRAKTOR-KONTROL-F1-Überblick

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte von TRAKTOR's Remix Decks und des TRAKTOR KONTROL F1.

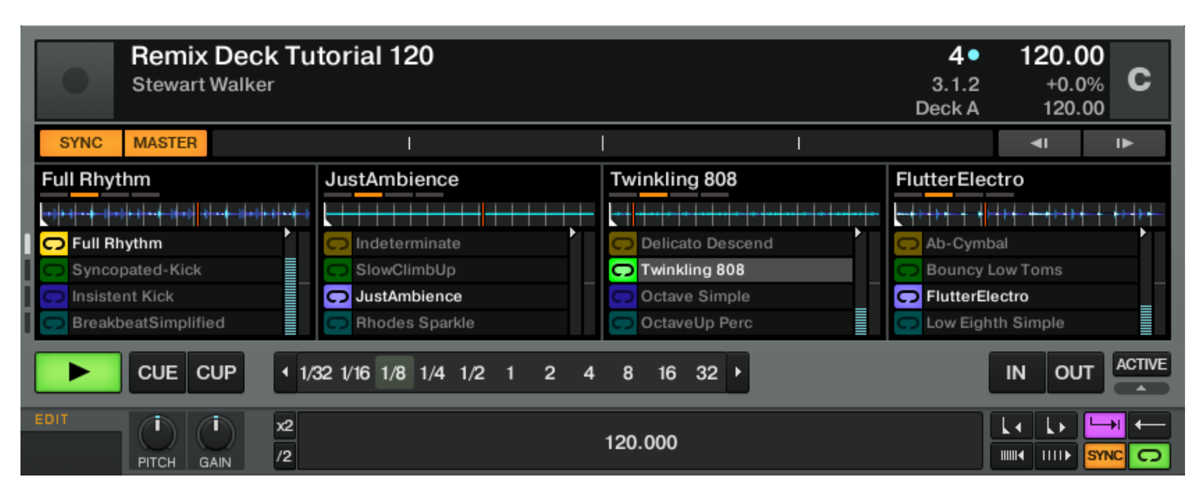
Zuallererst sollten Sie als stolzer F1-Besitzer wissen, dass Sie den ultimativen Controller haben, um die volle Funktionalität der Remix Decks auszuschöpfen. Auch wenn Sie den F1 als einen MIDI-Controller verwenden können, wurde er in erster Linie nur für einen Zweck entworfen: für die Steuerung der Remix Decks. Darum nennen wir ihn einen Add-on-Controller und gehen davon aus, dass Sie zusätzlich noch einen weiteren Controller (z. B. den X1, den S2 oder den S4) für andere Software-Funktionen von TRAKTOR verwenden, wie die Transportfunktion, das Scratching, die FX-Einstellungen, die Wiedergabe, usw. Beachten Sie bitte, dass Sie das Steuern und Scratchen der Remix Decks auch unter Verwendung von Timecode-Control mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2 vornehmen können.

2.1 Über Remix Decks

Sollten Sie zum ersten Mal mit TRAKTOR's Remix Decks arbeiten, lesen Sie bitte die Kapitel zu den TRAKTOR-Decks, insbesondere zu den Remix Decks im TRAKTOR-2-Handbuch. Aber natürlich wissen wir, dass Sie ungeduldig sind, also gibt es nun einen kurzen Überblick.

TRAKTOR's Remix Decks mögen zuerst wie eine verbesserte Version der Sample Decks früherer TRAKTOR-Versionen erscheinen, allerdings sind sie weit mehr als das. Es folgt nun ein Überblick über die wichtigsten Aspekte:

Ein Remix Deck besteht aus 4 Sample Slots, von denen jedes über 16 Sample-Zellen verfügt, in die Samples aus dem Browser geladen werden können, oder die Samples live aus den Track Decks und dem Loop Recorder einfangen können.



Ein Remix Deck in der TRAKTOR-Software.



Das Remix Deck ist ein eigenständiges Deck: Es ist komplett unabhängig, hat sein eigenes Tempo, Timeline, eigene Transport-Steuerungen, Synchronisierung und kann mit Timecode gescratcht werden.

Ein paar weitere Besonderheiten:

- **Ein Remix Deck kann bis zu 64 Samples beinhalten**: Ermöglicht wird dies durch das neue 4x16 Sample-Gitter, welches der "Spielplatz" des Remix Decks ist.
- **Samples sind farblich gekennzeichnet**: Die Farben für jede Sample-Zelle sind wählbar und spiegeln sich auf den Pads des F1 wider. Die Farbe auf dem F1 wird auch immer die gleiche Farbe der Remix Decks in der TRAKTOR-Software sein. Selbstverständlich können Sie auch Farben vom Controller aus zuweisen.
- **Jedes Sample hat eigene Wiedergabe-Parameter**: Passen Sie das Trigger-, Play- und Loop-Verhalten für jedes Sample individuell an, verändern Sie Tempos und Startpunkte von Samples und entscheiden Sie, ob Samples mit ihrem Remix Deck synchronisiert werden sollen oder nicht.
- **Der Inhalt des Remix Decks kann als ein Remix Set gespeichert werden**: Laden Sie komplette Remix Decks als einfache Einträge aus der Track Collection oder fügen Sie Remix Sets ihren Playlisten hinzu.



Für eine detaillierte Beschreibung der Elemente auf der Bedienoberfläche der Remix Decks, lesen Sie bitte die entsprechenden Kapitel im TRAKTOR-2-Handbuch. Aufrufen können Sie das TRAKTOR-2-Handbuch über den Eintrag *Open Manual...* im Help-Menü in der TRAKTOR-Software.

2.1.1 Das Remix Deck: Eine komplett ausgestattetes Deck Flavor

Ein Remix Deck verhält sich wie ein Track Deck: Sie können es stoppen, abspielen, den Abspielposition bestimmen, ein Loop setzen und mit Timecode-Control scratchen. Sie können Remix Decks auch manuell angleichen (beatmatchen) oder, mit die neuen SYNC- und MASTER-Buttons, TRAKTOR die Arbeit für Sie machen lassen.

2.1.2 Remix-Deck-Terminologie

Durch die neuen Remix Decks benötigen wir neue Terminologie, um Dinge und Vorgänge zu beschreiben. Es folgt eine Liste mit den wichtigsten Begriffen, die sich im speziellen auf TRAKTOR's Remix Decks und den F1 beziehen:

- **Remix Deck**: TRAKTORs Decks können in verschiedenen Modi betrieben werden; in der TRAKTOR-Terminologie nennen wir diese Deck-Arten "Deck Flavors". Bei dem F1 geht es nur um das Remix Deck Flavor. Ein Remix Deck verhält sich wie ein Track Deck, bietet Ihnen allerdings zusätzliche Möglichkeiten zum direkten Laden, Erfassen und Einfangen (Capturing) sowie Remixen von Samples.
- **Remix Set**: Hierfür ist der F1 nur so gemacht! Mit TRAKTOR können Sie ein Remix Set in ein beliebiges Remix Deck laden. Da Sie in TRAKTOR bis zu vier Decks bedienen können, ermöglicht Ihnen das auch, vier Remix Decks zu verwenden, wenn Sie sich nur für das Remix Deck Flavor entschieden haben. Remix Sets werden wie normale Tracks in TRAKTOR's Track Collection gespeichert. Überprüfen Sie regelmäßig die Webseite, um kostenlose Remix Sets von NI zu erhalten. Außerdem gibt es eine wachsende Anzahl fremder Produzenten, die Remix Sets für TRAKTOR zusammenstellen; aber Sie möchten vermutlich lieber Ihre eigenen Sets erstellen. Genaueres hierzu erklären wir in Kapitel ↑3, Tutorials und Arbeitsabläufe.
- **Sample Slot**: Jedes Remix Deck verfügt über vier Sample Slots. Jeder Sample Slot enthält einen Slot Player sowie 16 Sample-Zellen, allerdings kann nur ein Sample zur Zeit in einem der Sample Slots abgespielt werden. Die physikalische Anordnung der Sample Slots, ist durch die vier vertikalen Kanäle oben auf Ihrem F1-Controller zu erkennen. Jeder Fil-

ter-Drehregler und Lautstärke-Fader steuert die entsprechenden Parameter eines einzelnen Sample Slots. Zusätzlich bietet die Pad-Matrix auf dem F1 noch eine sekundäre Funktion (durch Drücken von SHIFT), wodurch die Sample-Slot-Parameter aktiviert werden (siehe ↑4.1.2, Zu den Sample-Slot-Parametern für weitere Informationen).

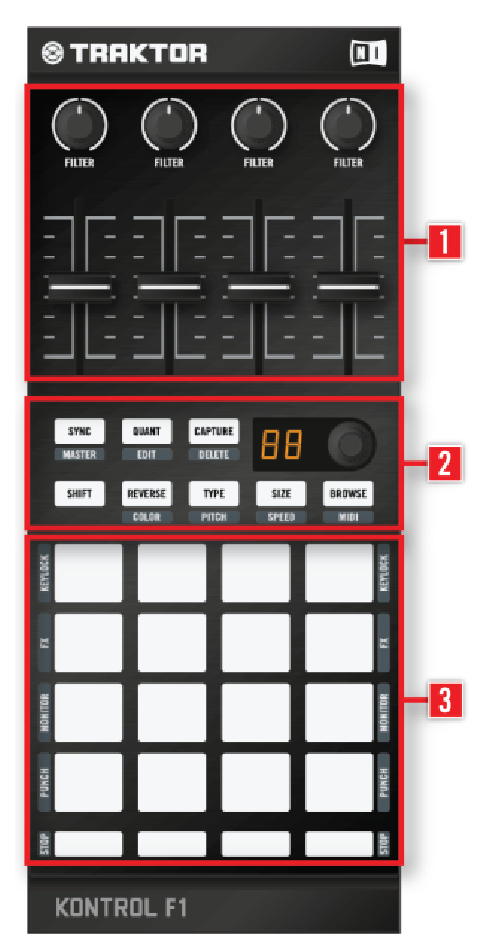
- **Sample Gitter**: Die Gesamtheit aller in den Sample Slots enthaltenen Sample-Zellen ergibt das Sample-Gitter des Remix Decks. Ein Remix Set verfügt über vier Sample-Gitter-Seiten. Jede Seite enthält 16 Sample-Zellen (vier pro Slot). Eine Sample-Gitter-Seite wird durch die 16 Pads auf Ihrem F1 repräsentiert. Das bedeutet, dass es pro Remix Set insgesamt 64 Sample-Zellen gibt. Sie haben den Dreh schnell raus...
- **Sample-Zelle**: Jede Sample-Zelle kann ein Sample beinhalten und hat seine eigenen Wiedergabe-Einstellungen. Sie können das gleiche Sample in verschiedene Sample-Zellen laden und einzigartig machen, beispielsweise durch Veränderung des Tempos, der Wiedergaberichtung, oder der Tonhöhe in jeder Sample-Zelle.
- **Steuerungsmodi** (oder einfach nur "Modi"): Der F1-Controller bietet verschiedene Modi zum Bearbeiten der Optionen der Sample-Zellen, zum Laden und Bearbeiten von Remix Sets und Samples, etc. Alle diese Modi erreichen Sie über die Modus-Buttons, die sich in der Mitte des Controllers befinden. Der Haupt-Modus ist der Performance-Modus, welcher auch der voreingestellte Modus des Controllers ist (lesen Sie mehr über die verschiedenen Controller-Modi in ↑4.1.1, Eine Bemerkung zu Modi).

2.2 Hardwareüberblick

Als ein Add-on-Controller wurde der KONTROL F1 entwickelt, um Funktionen zu bieten, über die andere NI-DJ-Controller nicht verfügen. Der F1 steuert das "Innenleben" des Remix Decks, wie beispielsweise das Triggern individueller Samples, das Scrollen durch das Sample-Gitter, sowie das Anpassen der Slot-Lautstärken und -Filter. Ein traditioneller Deck-Controller hingegen (wie ein X1 oder eine Timecode-Schallplatte) steuert das "Außenleben" des Remix Decks, wie beispielsweise die allgemeine Wiedergabe, das Tempo, Scratching, etc.

2.2.1 Oberseite

Die Oberseite des TRAKTOR KONTROL F1 besteht aus drei Hauptbereichen, die im Nachfolgenden aufgeführt sind:



Die Oberseite des F1 mit seinen drei Hauptbereichen.

(1) **Filter-Drehregler und Lautstärke-Fader der Sample Slots**: Die vier Filter-Drehregler und die vier Lautstärke-Fader machen den oberen Teil auf der Oberseite des F1 aus. Die Funktionen dieser Bedienelemente sind nicht von den unterschiedlichen Controller-Modi betroffen! Zum Beispiel können Sie, selbst wenn das Tempo eines Samples im Speed-Modus verändert wird, trotzdem nach wie vor die Filter-Drehregler und Lautstärke-Fader in jedem der Slots tweaken (erfahren Sie mehr über die verschiedenen Controller-Modi in ↑4.1.1, Eine Bemerkung zu Modi).

(**2**) **Browsen und Modi**: Der mittlere Teil des KONTROL F1 besteht aus dem Browse-Button und Modus-Buttons, sowie dem SHIFT-Button und dem doppelfunktionalen Encoder (Dreh- und Druck-Funktion). Die Modus-Buttons sind allesamt doppelfunktional. Die auf der Oberfläche der Buttons geschriebene Funktion ist der "Haupt"-Modus, der aktiviert wird, wenn Sie den Button drücken; der Name des "Sekundär"-Modus hingegen (wird aktiviert, wenn Sie gleichzeitig SHIFT drücken) steht direkt unter den Buttons geschrieben. Zum Beispiel aktiviert der SIZE-(SPEED)-Button den Size-Modus. Wenn Sie aber gleichzeitig den SHIFT-Button drücken, aktivieren Sie so die sekundäre Funktion, den Speed-Modus. In diesem Handbuch werden die Buttons mit beiden Funktionen benannt. Zum Beispiel wird der mittlere Button in der zweiten Reihe des F1 als TYPE-(PITCH)-Button bezeichnet.

(**3**) **Pads und Mute-(STOP)-Buttons**: Die größte Fläche der Bereiche auf der Oberseite des F1 nehmen die sechzehn Pads sowie die vier Mute-(STOP)-Buttons unterhalb der Pads in Anspruch. Die primäre Funktion der Pads ist das Triggern verschiedener Samples aus dem Sample-Gitter, während die Mute-(STOP)-Buttons den Sound des zugehörigen Samples entweder stummschalten (das Sample wird weiter abgespielt, der Sound ist aber stummgeschaltet) oder die Wiedergabe komplett stoppen (wenn gleichzeitig SHIFT gedrückt wird).

Zusätzlich haben die Pads eine Reihe sekundärer Funktionen, welche die Sample-Slot-Parameter bestimmen und in Abschnitt ↑4.2.11, Die Pads beschrieben werden.

2.2.2 Die Rückseite

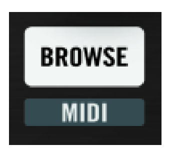
Die Rückseite besteht aus:

- Ein rubuster USB-Anschluss, der Ihrem USB-Kabel festen, stabilen Halt bietet.
- Eine Öffnung für ein Kensington-Schloss, zum Sichern Ihrer TRAKTOR-KONTROL-F1-Hardware.

2.2.3 Arten von Bedienelementen

Es gibt sechs verschiedene Bedienelemente auf der Oberseite des F1.

Modus-Buttons



Ein Modus-Button auf dem F1 mit seiner primären und sekundären Funktion (in diesem Fall der BROWSE-(MIDI)-Button).

Mit Ausnahme des SHIFT-Buttons, haben alle Buttons des F1 zwei Status, was bedeutet, dass Sie eine primäre und eine sekundäre Funktion haben. Die sekundäre Funktion lösen Sie aus, indem Sie zusätzlich zu dem von Ihnen gewünschten Button, gleichzeitig den SHIFT-Button drücken. In diesem Handbuch wird jeder Button mit beiden seiner Funktionen benannt, die sekundäre Funktion steht dabei in Klammern. Zum Beispiel heißt der Button oben links im mittleren Bereich des F1 SYNC-(MASTER)-Button. Die Modus-Buttons des F1 sind:

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

Alle Modus-Buttons legen bestimmte Modi des Controllers fest. Für weitere Informationen zu den Controller-Modi, siehe Abschnitt ↑4.1.1, Eine Bemerkung zu Modi.

Fader



Einer der vier Lautstärke-Fader auf dem F1.

Die vier Lautstärke-Fader oben auf dem F1 steuern die Lautstärke der vier Sample Slots. Normalerweise befinden sich alle vier Lautstärke-Fader ganz oben, doch falls ein Slot (oder nur ein Sample, das sich in dem Slot befindet) zu laut ist, sollten Sie den Lautstärke-Fader vermutlich ein wenig herunter schieben. Für weitere Informationen zu den Lautstärke-Fadern, siehe Abschnitt ↑4.2.2, Lautstärke-Fader.

SHIFT-Button



Der SHIFT-Button.

Der SHIFT-Button verändert die Funktion anderer Buttons auf Ihrem TRAKTOR KONTROL F1; durch ihn erhalten Sie Zugang zu den sekundären Funktionen dieser Buttons.

Weitere Informationen über den SHIFT-Button finden Sie in Abschnitt ↑4.2.8, SHIFT-Button.

Knobs (Drehregler)



Einer der vier Filter-Drehregler auf dem F1.

Die vier Filter-Drehregler oben auf dem F1 steuern die Filter-Einstellungen der vier verschiedenen Sample Slots. Für weitere Informationen zu den Filter-Drehreglern siehe Abschnitt ↑4.2.1, Filter-Drehregler.

Encoder

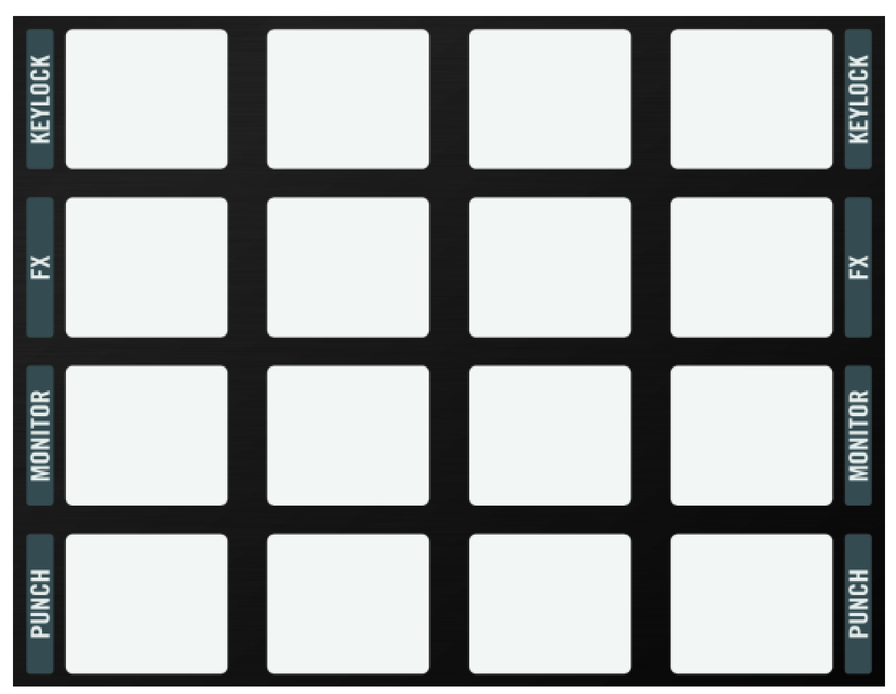


Der Encoder des F1 in der Mitte des Controllers.

Der Encoder hat verschiedene Funktionen, z. B. durch die Sample-Gitter-Seiten eines Remix Decks blättern, oder den Fokus des Controllers von einem auf das andere Remix Deck wechseln. Der Encoder ist ein endlos drehbares Potentiometer. Indem Sie ihn drehen, führen Sie eine relative Werteveränderung für den aktuellen Parameter aus. Der Encoder bewirkt eine stufenweise (inkrementelle) Veränderung.

Zusätzlich verfügt der Encoder über eine "Druck"-Funktion: durch Drücken den Encoders werden andere Funktionen ausgeführt, wie beispielsweise das Laden eines Sample in eine Sample-Zelle. In bestimmten Situationen aktiviert das gleichzeitige Drücken von SHIFT und Drehen des Encoders eine sekundäre Funktion. Für weitere Informationen zum Encoder siehe Abschnitt ↑4.2.7, Encoder.

Pads



Die Pad-Matrix auf dem F1.

Die Pads befinden sich dort, wo Sie Ihre Samples abspielen und Ihre Remixe erstellen. Sie haben aber noch eine sekundäre Funktion, die durch Drücken von SHIFT aktiviert wird. Die Namen der sekundären Funktionen stehen entlang beider Seiten der Pad-Matrix geschrieben. Für weitere Informationen zu den Pads siehe Abschnitt ↑4.2.11, Die Pads.

2.2.4 Visuelles Feedback

Der TRAKTOR KONTROL F1 wurde nicht nur entworfen, um Ihnen die komplette Kontrolle über die Remix Decks zu geben – ebenso erhalten Sie permanent visuelles Feedback, sodass Sie stets im Blick haben, was passiert. Die Positionen der Lautstärke-Fader und Filter-Drehregler auf Ihrem F1 befinden sich an den gleichen Positionen in der TRAKTOR-Software. Aller-

dings gehen die Buttons und Pads auf dem F1 noch viel weiter und bieten ein intuitives Beleuchtungsschema, das Sie permanent darüber informiert, was auf den Remix Decks vor sich geht.

SHIFT-Button-Beleuchtung

Der SHIFT-Button kann entweder permanent **an**, **blinkend an und aus**, oder **gedimmt** sein.

BROWSE-(MIDI)-Button-Beleuchtung

Der BROWSE-(MIDI)-Button ist entweder **gedimmt** (inaktiv) oder **blinkend an und aus** (aktiv). Beachten Sie außerdem, dass dies der einzige blau leuchtende Modus-Button ist. Diese Farbe erinnert Sie daran, dass Sie sich im Browse-Modus befinden und soll Sie davor bewahren, mitten in einer Session unabsichtlich ein Sample oder ein Remix Set zu laden!

Beleuchtung der Modus-Buttons mit zwei Funktionen

Wenn der sekundäre Status eines Buttons aktiviert ist (z. B. im Farb-Modus, Pitch-Modus, Lösch-Modus, etc.), leuchten beide, der SHIFT-Button und der aktivierte Modus-Button. Ist der primäre Status aktiviert, leuchten nur die jeweiligen Modus-Buttons (ohne den SHIFT-Button).

Beleuchtung der Pad-Matrix

Die einzelnen Pads haben unterschiedliche Beleuchtungs-Status:

- **Hell leuchtend in Farbe**: das dem Pad zugehörige Sample wird abgespielt.
- **Gedimmt leuchtend in Farbe**: es befindet sich ein Sample in der Sample-Zelle, welches aber nicht aktiv ist.
- **Pulsierend in Farbe**: das dem Pad zugehörige Sample ist aktiv – typischerweise wenn die Quantisierungs-Funktion aktiviert ist und Sie das Sample abgefeuert haben (durch Drücken des Pads), der Quantisierungs-Wert jedoch noch nicht erreicht ist und das Sample noch nicht abgespielt wird.
- **Hellweiß**: dies kommt nur in besonderen Fällen vor, beispielsweise mit der Überblick-Funktion (siehe auch ↑4.2.7, Encoder).
- **Gedimmt weiß und pulsierend in weiß**: diese Status kommen ebenfalls nur in besonderen Fällen vor und sind in ↑4.2.11, Die Pads beschrieben.

- **Aus**: kein Sample ist geladen.

Mute-(STOP)-Button-Beleuchtung

Die Mute-(STOP)-Buttons haben nur zwei Beleuchtungs-Status: **leuchtend** (orange) und **nicht leuchtend**. Wenn der Button leuchtet, können Sie den entsprechenden Sample Slot hören. Wenn der Button nicht leuchtet, ist der entsprechende Sample Slot stummgeschaltet.



Sie können die Beleuchtungsstärke für den An- und den Aus-Status der Buttons und Pads des F1 im Bereich Traktor Kontrol F1 in den TRAKTOR-Preferences einstellen. Siehe Kapitel ↑5, F1 Preferences (Konfiguration) für weitere Informationen.

3 Tutorials und Arbeitsabläufe

3.1 Überblick

In diesem Kapitel ist es das Ziel, Sie durch eine Anzahl typischer Aufgaben und Arbeitsschritte zu führen, die Sie benötigen, um zu einem kompetenten und erfahrenen F1-Nutzer zu werden. Wir haben es so aufgebaut, dass wir zuerst mit den grundlegenden Aspekten beginnen, um Sie nach und nach mit schwereren Arbeitsschritten zu betrauen und Sie somit in die Lage zu versetzen, mit dem F1 professionell live aufzulegen. Außerdem werden wir Ihnen zeigen, wie Sie Ihre eigenen Remix Sets bauen, anlegen und speichern können und Ihnen ein allgemeines Gefühl für den Umgang mit dem F1 geben.

Denken Sie daran, dass der F1 extra dafür da ist, in die Tiefen von TRAKTOR's Remix Decks vorzustoßen und jede ihrer Funktionen zu bedienen. Auf der anderen Seite wurde der F1 als ein Add-on-Controller entwickelt. Anders formuliert gehen wir davon aus, dass Sie bereits mit den eher allgemeinen Funktionen von TRAKTOR vertraut sind, insbesondere mit der Transport-Steuerung, dem Cueing und der Verwendung von Effekten. Auch wenn es möglich ist, den F1 aus seinem normalen Remix-Deck-Kontrollmodus in den MIDI-Modus zu schalten, möchten Sie ihn wahrscheinlich als einen reinen Remix-Deck-Controller benutzen.

Möglicherweise möchten Sie zeitweise Kapitel ↑4, TRAKTOR-KONTROL-F1-Referenz nachschlagen, um tiefergehendes Verständnis der Funktionen zu erlangen, die wir Ihnen hier beschreiben. Unser oberstes Ziel ist es jedoch, Ihnen ein angenehmes Gefühl bei der Arbeit mit dem F1 zu bereiten und Sie bestens mit Ihrem neuen Controller vertraut zu machen!

3.2 Für die Ungeduldigen

Selbstverständlich ist das Erste, was Sie mit Ihrem F1 machen wollen, loszulegen und zu SPIELEN! Wahrscheinlich möchten Sie nicht dieses Handbuch durcharbeiten, bevor Sie endlich Ihre Finger auf Ihre neue Hardware legen. Das verstehen wir. Wenn Sie nun ein Sample in ein Remix Deck laden und loslegen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Setzen Sie das Deck Flavor auf Remix Deck (siehe ↑3.3.1, Deck Flavors einstellen).

2. Vergewissern Sie sich, dass der F1 das Remix Deck steuert (siehe ↑3.3.2, Den aktuellen Remix-Deck-Fokus mit dem F1 festlegen).
3. Laden Sie ein Sample oder ein komplettes Remix Set (siehe ↑3.4.1, Browsen des Verzeichnisbaums und Laden eines Tutorial-Remix-Sets).
4. Triggern Sie das Sample, um sicherzustellen, dass die Lautstärke im Sample Slot des Samples richtig eingestellt ist.
5. Sobald Sie das getan haben, kommen Sie zurück zu diesem Tutorial, um mehr zu lernen.

3.3 Vorbereitung

Zuerst müssen wir ein paar Dinge vorbereiten, um:

- ein Remix Deck in TRAKTOR zu aktivieren
- und den Fokus des F1 auf dieses Remix Deck zu legen, um es anschließend steuern zu können.

3.3.1 Deck Flavors einstellen

Um ein TRAKTOR-Deck als Remix Deck festzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

► Klicken Sie auf den Deck-Buchstaben des Decks, das Sie zu einem Remix Deck machen möchten. Lassen Sie uns hier zum Zwecke dieses Tutorials Deck B nehmen und es auf Remix Deck stellen.



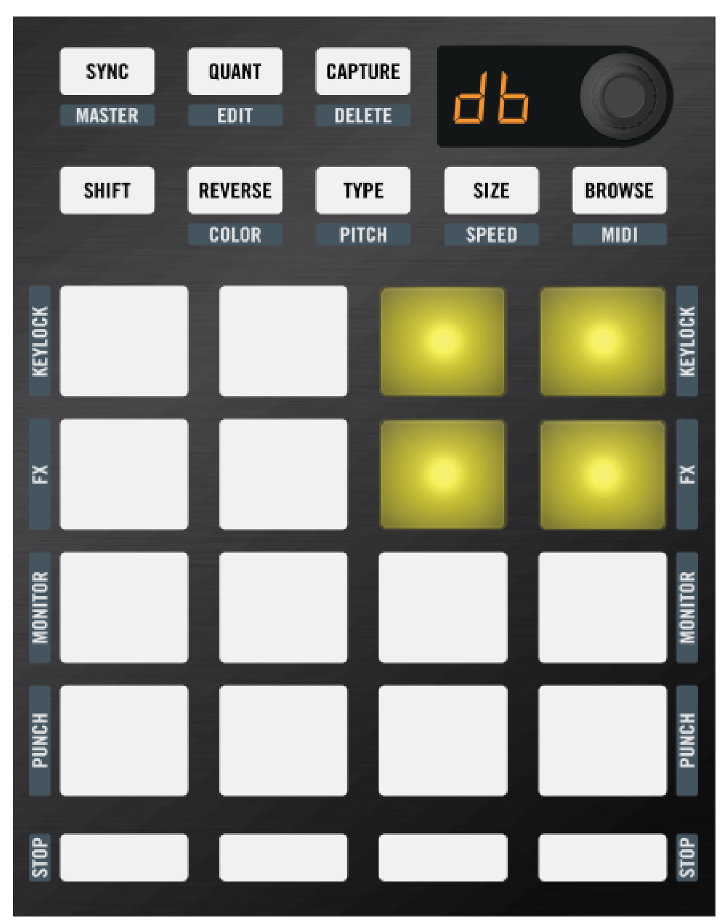


Sie können das Deck Flavor auch über *File > Preferences > Decks > Deck Flavor* ändern. Falls Sie einen S2 oder einen X1 besitzen, möchten Sie möglicherweise entweder Deck A oder Deck B als Ihr Remix Deck auswählen, da Sie in der Lage sein werden, die Transport-Funktion eines der beiden Decks mit Ihrem Controller zu steuern. Sollten Sie einen S4 besitzen, macht dies im Grunde keinen Unterschied, da Sie die Steuerung der Transport-Funktion für alle vier Decks haben.

3.3.2 Den aktuellen Remix-Deck-Fokus mit dem F1 festlegen

Sollten Sie mehr als ein Deck als Remix Decks festgelegt haben, können Sie mit dem F1 durch Ändern des Deck-Fokus schnell und einfach zwischen Remix Decks umschalten:

1. Drücken und halten Sie den SHIFT-Button.
2. Während Sie SHIFT gedrückt halten, drehen Sie den Encoder eine Stufe nach links oder rechts – die Pad-Matrix ist unterteilt in 2x2-Abschnitte und der das aktuelle Remix Deck repräsentierende Abschnitt beginnt zu leuchten. Gleichzeitig zeigt das 7-Segment-Display das aktuelle Deck an: "dA" ist Deck A, "dB" ist Deck B, etc.
3. Während Sie weiterhin SHIFT gedrückt halten, drehen Sie den Encoder weiter, um von einem Remix Deck zum Nächsten zu wechseln; tun Sie dies bis Sie bei Deck B ankommen, welches wir steuern möchten. Sollten weitere Remix Decks vorhanden sein, bewirkt jede Stufe an dem Encoder einen Wechsel auf ein anderes Deck. Sollten Sie an keinem Deck das Remix-Deck-Flavor ausgewählt haben, werden die 2x2 Quadranten des F1 nicht aufleuchten.
4. Lassen Sie den SHIFT-Button los.



Das Display zeigt "dB" an und der obere rechte Quadrant der Pad-Matrix leuchtet auf, um den Fokus auf TRAKTOR-Deck-B anzuzeigen.



Wenn Sie kontrollieren möchten, welches Deck der F1 gerade steuert, drücken und halten Sie den SHIFT-Button. Das Display wird das Deck wie oben beschrieben anzeigen.

3.4 Erste Schritte mit dem F1

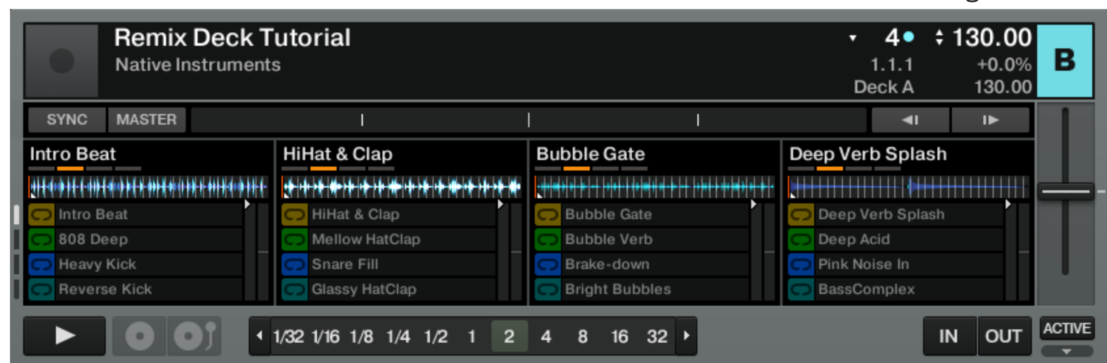
Nun sind Sie bereit loszulegen! Natürlich müssen Sie nicht die von uns bereitgestellten Remix Sets verwenden – das Ziel ist auch, dass Sie in der Lage sind, Ihre eigenen Sets zu bauen. Doch für den Anfang ist es erst einmal wichtig, etwas Erfahrung mit einem für dieses Tutorial vorgefertigten Remix Set zu sammeln, damit Sie ein Gefühl für den Umgang mit dem F1 bekommen, die Navigation einfach und schnell beherrschen und in der Lage sind, Remix Sets wie auch einzelne Samples zu laden.

3.4.1 Browsen des Verzeichnisbaums und Laden eines Tutorial-Remix-Sets

Als TRAKTOR-Nutzer wissen Sie bereits, dass sich die Track Collection (auch "Collection") im Verzeichnisbaum (auch "Tree") des Browsers befindet. Mit dem F1 können Sie auch, zusätzlich zu den Dateien in Ihrer Collection, durch Ihre gesamten Computerdateien navigieren. Doch lassen sie uns mit der Collection beginnen:

1. Drücken Sie auf den BROWSE-(MIDI)-Button auf dem F1 – er sollte zu blinken beginnen.
2. Drehen Sie den Encoder und sehen Sie, wie sich die Auswahl in der Browser-Liste (auf Ihrem Bildschirm) hoch oder runter bewegt.
3. Drücken und halten Sie nun SHIFT während Sie den Encoder weiter drehen. Denken Sie daran, dass Sie den Verzeichnisbaum links vom Browser hoch und runter bewegen können. Halten Sie den SHIFT-Button weiterhin gedrückt und navigieren Sie zum Ordner "Track Collection". Drücken Sie den Encoder einmal und lassen ihn los, um den Knoten in dem Baum zu erweitern.
4. Halten Sie den SHIFT-Button weiterhin gedrückt und scrollen Sie in der Auswahl nach unten, bis zu dem Eintrag "All Remix Sets".
5. Lassen Sie den SHIFT-Button los. Sie sind nun zurück in der Browser-Liste auf der rechten Seite des Browsers.
6. Drehen Sie den Encoder bis die Datei "Remix Tutorial" angewählt ist.
7. Drücken Sie den Encoder einmal. Das Remix Set ist nun in das Remix Deck geladen.
8. Drücken Sie den BROWSE-(MIDI)-Button einmal, um den Browse-Modus zu verlassen.

→ Herzlichen Glückwunsch! Sie haben soeben ein Remix Set in ein Remix Deck geladen!



Stellen Sie sicher, dass das Deck-Tempo des Remix Decks auf 130 gestellt ist, da dieses Tutorial-Remix-Set für dieses Tempo erstellt wurde.

3.4.2 Triggern der Samples in einem Remix Deck: Wiedergabe starten und stoppen

Für dieses Tutorial bezeichnen wir die 16 Pads des F1 als ein Gitter mit vier Spalten (entsprechend der Sample Slots der Remix Decks) A, B, C und D. . Die Reihen nennen wir 1, 2, 3 und 4. Also ist das Pad oben links A1 und das darunter ist A2; das Pad in der selben Reihe wie A2, nur ganz rechts, ist das Pad D2:



Die F1-Pads, wie wir sie in diesem Tutorial bezeichnen.

Zum Starten der Wiedergabe gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie das erste Pad in der obersten Reihe (Pad A1). Es sollte abgespielt werden.
2. Drücken Sie ein paar weitere Pads, dieses Mal in den anderen Sample Slots. Beachten Sie, dass in jedem Sample Slot nur ein Sample zur Zeit abgespielt werden kann (z. B. in einer der vier Spalten A, B, C, D). Wenn beispielsweise B2 abgespielt wird und Sie währenddessen B3 drücken, wird die Wiedergabe von B2 stoppen, sobald B3 abgespielt wird.
3. Drücken und halten Sie nun den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend nacheinander die vier Mute-(STOP)-Buttons unterhalb der Pad-Matrix. Sie werden sehen, dass die vier Sample Slots aufhören zu spielen; abhängig davon, ob der Quantisierungs-Button (der QUANT-(EDIT)-Button) aktiviert ist oder nicht, werden die Slot Player stoppen sobald das Quantisierungs-Intervall erreicht ist, oder sofort. Die Positionsmarker des Slot Players werden ebenfalls zur Startposition zurückgesetzt.
   Um die Wiedergabe des gesamten Remix Decks zu stoppen, müssen Sie den Play-Button des Decks in der TRAKTOR-Software anklicken (oder den entsprechenden Button auf Ihrem S4, S2 oder X1, oder die Timecode-Schallplatte stoppen). Dadurch werden alle vier Sample Slots in dem Remix Deck gestoppt (alle Samples, die Sie durch Drücken des jeweils entsprechenden Pads getriggert haben); allerdings werden die Positionsmarker in

diesem Fall nicht an die Startpositionen der Samples zurückgesetzt. Die Wiedergabe aller Samples wird bei der nächsten Aktivierung des Remix Decks von dort an erfolgen, wo das Deck angehalten wurde!

4. Lassen Sie uns das Deck durch Drücken von Pad A2 erneut starten.
5. Drücken Sie nun das Pad im selben Slot direkt darunter, Pad A3. Beachten Sie, dass eine kurze Verzögerung auftritt, bevor das Pad abgespielt wird. Der Grund dafür ist die aktivierte Quantisierungs-Funktion, die dafür sorgt, dass Ihre Loops, entsprechend der festgelegten Quantisierungs-Länge, synchron miteinander starten.



In einem Sample Slot kann nur **ein** Pad (eine Sample-Zelle) zur Zeit abgespielt werden!

3.4.3 Quantisierung einstellen

Um den Quantisierungswert des Remix Decks zu verändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken und halten Sie den QUANT-(EDIT)-Button, während das Remix Deck noch abgespielt wird. Drehen Sie nun den Encoder bis der Wert "1" erscheint und lassen Sie danach den QUANT-(EDIT)-Button los. Sie haben soeben den Quantisierungswert auf einen Beat gesetzt.
2. Drücken Sie nun einige andere Pads. Sie werden merken, dass der Wechsel von einem Pad auf ein anderes fast unmittelbar stattfindet.
3. Drücken und halten Sie erneut den QUANT-(EDIT)-Button. Schauen Sie dieses Mal auf die Pad-Matrix auf dem F1. Die ersten beiden Reihen der Pads haben sich in acht unterschiedlich farbige Pads gewandelt und repräsentieren die selben acht Quantisierungswerte, die auch über den Encoder verfügbar sind. Da Sie zuvor mit dem Encoder einen Quantisierungswert von einem Beat festgelegt haben, sollte das entsprechende Pad (Pad A3) heller leuchten als die anderen. Halten Sie weiterhin den QUANT-(EDIT)-Button gedrückt und drücken Sie das dritte Pad im zweiten Slot (B3). Der zugrundeliegende Quantisierungswert beträgt 16 Schläge (Beats). Lassen Sie den QUANT-(EDIT)-Button los.
4. Drücken Sie nun ein Pad, dass aktuell nicht abgespielt wird. Beachten Sie, dass – abhängig von Ihrer Position innerhalb der Quantisierungsphase – es nun bis zu 16 Schläge dauern kann, bis das von Ihnen gedrückte Pad abgespielt wird. Während dieser Zeit blinkt es und signalisiert damit, dass es "als Nächstes an der Reihe" ist, abgespielt zu werden.

Und nun die Erklärung, was Quantisierung im Remix-Deck-Kontext wirklich bedeutet: der Quantisierungswert repräsentiert nicht die Anzahl an Schlägen, die es dauert, bevor das Sample abgespielt wird und ist somit auch kein "Verzögerungs"-Wert; der Quantisierungswert repräsentiert einen Wert im internen Taktzähler des Remix Decks (wie ein Taktstrich auf einem Notenblatt). Hier ein Beispiel: ist der Quantisierungswert auf 4 gesetzt, wird ein von Ihnen gedrücktes Sample ab dem nächsten 4/4tel-Takt des internen Taktzählers des Remix Decks abgespielt!



Es ist eine gute Idee, mit Quantisierungswerten etwas zu experimentieren. Abhängig von der Situation möchten Sie die Werte meistens vermutlich eher lang halten (vier Schläge, acht Schläge, oder sogar noch länger), um Ihre musikalischen Phrasen synchron zu halten. Aber für schnelle Wechsel zwischen Sounds und ein "aktiveres" Remixen, empfehlen wir Ihnen, Werte von einem Schlag oder weniger zu nehmen.



Drücken Sie den QUANT-(EDIT)-Button einmal, um die Quantisierung an-/auszuschalten.

► Drücken und halten Sie den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend nacheinander die vier Mute-(STOP)-Buttons unterhalb der Pad-Matrix, um alle Samples zu stoppen und alle Positionsmarker an die Startpositionen der Samples zurückzusetzen.

3.4.4 Stummschalten und Tweaken von Lautstärke und Filter

Zum Stummschalten von Sample Slots und zum Tweaken der Lautstärke und der Filtereinstellungen gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie alle vier Pads in der dritten Reihe (Pads A3-D3). Beachten Sie, dass die Pads auf dieser Seite des Tutorial-Remix-Sets alle blau sind. Alle vier Sounds sollten gleichzeitig wiedergegeben werden.
2. Unterhalb der Pads sind die orangen Mute-(STOP)-Buttons. Sie sollten jetzt alle leuchten, da alle Slots lautgeschaltet sind. Wenn Sie die auf die Mute-(STOP)-Buttons drücken, schalten Sie sie an oder aus, wodurch der Sound in den entsprechenden Sample Slots stummgeschaltet bzw. lautgeschaltet wird. Schalten Sie die Sample Slots 1, 3 und 4 stumm, sodass Sie nur das Sample hören, das in Sample Slot 2 wiedergegeben wird.
3. Drehen Sie oben auf dem F1 den zweiten Filter-Drehregler langsam hoch und runter, um Filter-Sweeps zu hören.

4. Schalten Sie nun Sample Slot 3 wieder hörbar, indem Sie dessen Mute-(STOP)-Button drücken, und schieben Sie anschließend den Lautstärke-Fader herunter.
5. Fahren Sie mit dem Stummschalten und dem Verändern der Filter- und Lautstärke-Einstellungen für die anderen Sample Slots fort.

→ Herzlichen Glückwunsch! Sie können nun Remix Sets laden, diese abspielen, und die Sounds während der Wiedergabe bereits ein wenig tweaken. Nehmen Sie sich etwas Zeit und spielen Sie mit dem Stummschalten und den Lautstärke- und Filter-Einstellungen herum. Sie können bis zu vier Remix Sets gleichzeitig laden (eines in jedes Deck) und das "fliegende" Umschalten üben.



Wenn Sie die Remix Decks synchron spielen lassen möchten, denken Sie daran, dass Sie einen Master festlegen und anschließend sicherstellen müssen, dass der SYNC-(MASTER)-Button aktiviert ist, damit jedes Deck im selben Tempo und phasengleich spielt.

Im nächsten Kapitel werden wir sehen, dass es einige Probleme mit unserem Tutorial-Remix-Set gibt, die wir lösen müssen.

► Drücken und halten Sie den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend nacheinander die vier Mute-(STOP)-Buttons unterhalb der Pad-Matrix, um alle Samples zu stoppen und alle Positionsmarker an die Startpositionen der Samples zurückzusetzen.

3.5 Fehler auf der zweiten Seite des Sample-Gitters beheben

Im folgenden Abschnitt werden wir uns auf die zweite Seite des Tutorial-Remix-Sets konzentrieren ("Remix Deck Tutorial"). Zuerst müssen wir den Fokus des F1 auf Seite zwei des Remix Sets legen.

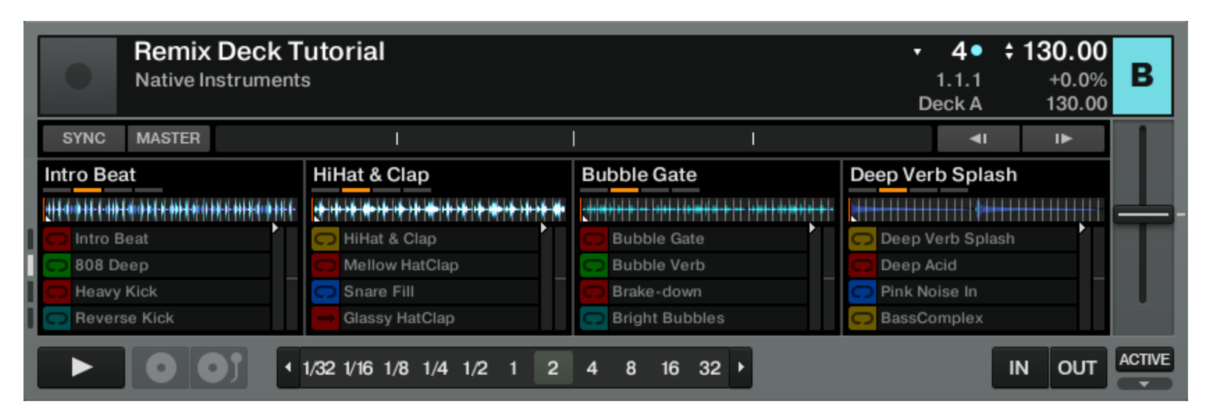
3.5.1 Durch die Seiten blättern

Jetzt sollte auf dem F1-Display "P1" angezeigt werden, um Ihnen zu signalisieren, dass Sie aktuell die erste Seite dieses Remix Sets betrachten. Denken Sie daran, dass ein Remix Set bis zu vier Seiten mit insgesamt 64 geladenen Samples haben kann.

► Drehen Sie nun den Encoder eine Stufe im Uhrzeigersinn. Sie werden eine kurze Pad-Animation sehen, die Ihnen signalisiert, dass Sie eine Seite weiter geblättert haben. Auf dem Display erscheint nun "P2"; Sie sind jetzt also auf der zweiten Seite des Remix Sets. Wenn Sie den Encoder weiterdrehen, werden Sie merken, dass die Seiten drei und vier leer sind. Blättern Sie zurück zu Seite zwei.



Das F1-Display zeigt Seite zwei des Sample-Gitters im Remix Deck an.



Der Seiten-Navigator auf der linken Seite des Remix Decks zeigt außerdem, dass Sie auf Seite 2 von 4 des Sample-Gitters sind.

3.5.2 Pad-Farben ändern

Beachten Sie, dass die zweite Seite unseres Sample-Gitters eine andere Farbe hat als die erste. Es ist ein klares Muster aus abwechselnd roten und andersfarbigen Pads. Jede dieser nicht-roten Farben beschränkt sich auf eine Pad-Reihe. Alles sieht gut aus, bis uns das Pad unten links in der Pad-Matrix auffällt (Pad D4). Eigentlich sollte es rot sein, es ist aber gelb. Um das zu "reparieren":

1. Öffnen Sie den Farb-Modus, indem Sie SHIFT + REVERSE (COLOR) drücken. Beide Buttons beginnen zu blinken.

2. Der F1 wartet nun darauf, dass Sie ihm mitteilen, welches Pad Sie ändern möchten. Drücken Sie auf das fehlerhafte Pad unten rechts und eine Animation wandelt die Pads in eine Farbpalette der sechzehn möglichen Farben um, die Sie jedem der Pads auf Ihrem F1 zuweisen können.
3. Die von uns gewünschte Farbe – rot – ist oben links in der Ecke der Pad-Matrix (Pad A1). Drücken Sie dieses Pad und eine weitere Animation bringt Sie zurück zu die normalen Farb-Status der einzelnen Pads.

→ Die Farbe des Pads wurde in rot geändert.

Hätten wir noch andere Pads ändern wollen, könnten wir die oberen Schritte einfach wiederholen, aber wir sind fertig, deshalb:

► Drücken Sie den REVERSE-(COLOR)-Button, um in den Performance-Modus zurückzukehren.

Mit dem Encoder Farben ändern

In vielen Fällen ist es einfacher den Encoder zum Ändern der Farben zu benutzen. Besonders wenn Sie die Farbe des Ziel-Pads an die Farbe eines anderen Pads anpassen und dabei die zugewiesenen Farben im Auge behalten möchten. Um die Farbe eines Pads / einer Sample-Zelle mit dem Encoder zu ändern, gehen Sie wir folgt vor:

1. Gelangen Sie, wie schon zuvor, in den Farb-Modus, indem Sie SHIFT + REVERSE (COLOR) drücken.
2. Drücken **und halten** Sie das Ziel-Pad.
3. Während Sie das Pad gedrückt halten, drehen Sie den Encoder und sehen die Farbänderung an dem Pad.
4. Wenn Sie die richtige Farbe gefunden haben, lassen Sie das Pad los.
5. Verlassen Sie den Farb-Modus, indem Sie den REVERSE-(COLOR)-Button drücken.



Verwenden Sie Farben kreativ und sinnvoll, um sich selbst zu erinnern, was in Ihrem Remix Set enthalten ist. Dabei gibt es keine Musterlösung – einige Remix-Künstler bevorzugen die Farben entsprechend der Instrumente zu wählen, beispielsweise eine Farbe für alle Kicks. Andere bevorzugen eine Farbwahl entsprechend der Intensität und Ansammlung der Samples. Wiederum andere erstellen zur besseren Orientierung einfach ein unterschiedliches Farbmuster für jede Seite in einem Remix Set. Es liegt ganz bei Ihnen!

3.5.3 Umgekehrte Wiedergabe aufheben

Falls Sie bereits mit dieser zweiten Sample-Gitter-Seite des Remix Sets herumgespielt haben, könnte Ihnen aufgefallen sein, dass das Pad A1 auf Seite zwei des Sample-Gitters in umgekehrter Richtung spielt. Auch wenn dies in manchen Situationen ein netter Effekt sein mag, möchten Sie wahrscheinlich nicht, dass das Sample standardmäßig umgekehrt abgespielt wird. Lassen Sie uns das Problem beheben:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auf Seite zwei (P2) des Sample-Gitters befinden.
2. Drücken Sie die Pads A1 bis D1, um das Remix Deck und die entsprechenden Sample Slots zu starten.
3. Um den Fokus auf das Pad A1 zu legen, schalten Sie die drei anderen Sample Slots stumm, indem Sie die entsprechenden Mute-(STOP)-Buttons drücken. Jetzt sollte nur noch der erste Mute-(STOP)-Button leuchten.
4. Sie können übrigens auch in der TRAKTOR-Software erkennen, wenn die Wiedergabe umgekehrt ist; der Positionsmarker des entsprechenden Slot Players bewegt sich rückwärts.
5. Drücken und halten Sie den REVERSE-(COLOR)-Button.
6. Während Sie den REVERSE-(COLOR)-Button gedrückt halten, drücken Sie Pad A1 und lassen es wieder los.

→ Das Sample wird nun vorwärts abgespielt.

► Jetzt können Sie den REVERSE-(COLOR)-Button loslassen und das Sample wird weiter "richtig herum" abgespielt.

Zu umgekehrter Sample-Wiedergabe zurückwechseln

Falls Ihnen aber die umgekehrte Wiedergabe dieses Samples doch besser gefallen hat, ist es ebenso einfach, wieder zurück zu wechseln.

1. Drücken und halten Sie den REVERSE-(COLOR)-Button.
2. Drücken und halten Sie das Ziel-Pad.
3. Lassen Sie den REVERSE-(COLOR)-Button los.
4. Lassen Sie das Ziel-Pad los.

→ Jetzt wird das Sample wieder rückwärts abgespielt!

Temporär umgekehrte Sample-Wiedergabe

Die beiden oberen Vorgehensweisen "befestigen" die Richtung der Sample-Wiedergabe "permanent". Oft möchten Sie jedoch die Richtung einfach nur temporär ändern:

1. Drücken und halten Sie bei vorwärts abgespieltem Sample (Pad A1) den REVERSE-(COLOR)-Button.
2. Während Sie den REVERSE-(COLOR)-Button halten, drücken und halten Sie das Ziel-Pad so lange, wie Sie es rückwärts abspielen möchten.
3. Lassen Sie das Pad los, während Sie den REVERSE-(COLOR)-Button noch gedrückt halten, und Sie kehren zurück zur normalen Wiedergaberichtung.
4. Nun können Sie den REVERSE-(COLOR)-Button loslassen.



Üben Sie das Ändern der Wiedergaberichtung mit Ihrem F1 anhand verschiedener Samples. Schon bald wird Ihnen auffallen, dass eine Logik in dem von Ihnen vollführten "Fingertanz" erkennbar ist. "Normale" Wiedergabe haben Sie immer dann, wenn Sie das Pad zuerst loslassen, bevor Sie den REVERSE-(COLOR)-Button loslassen. Umgekehrte Wiedergabe wird beibehalten, wenn das Pad zuletzt losgelassen wird. Probieren Sie es aus!

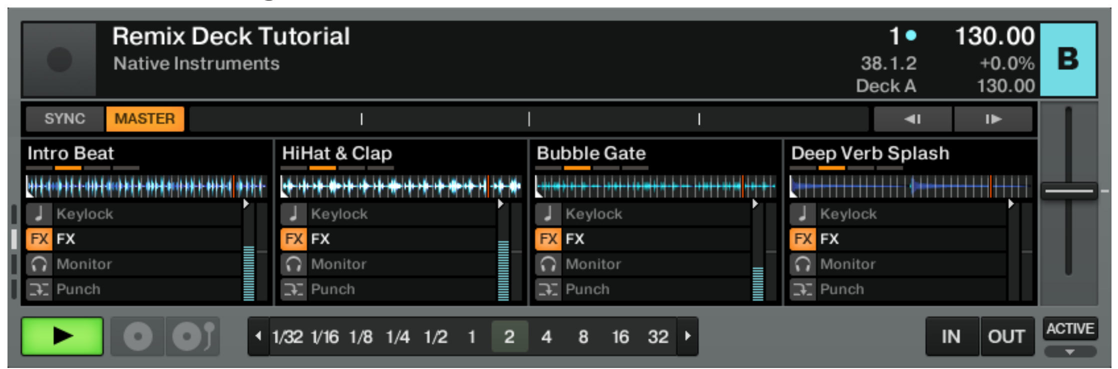
► Drücken und halten Sie den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend nacheinander die vier Mute-(STOP)-Buttons unterhalb der Pad-Matrix, um alle Samples zu stoppen und alle Positionsmarker an die Startpositionen der Samples zurückzusetzen.

3.5.4 Tonhöhe korrigieren

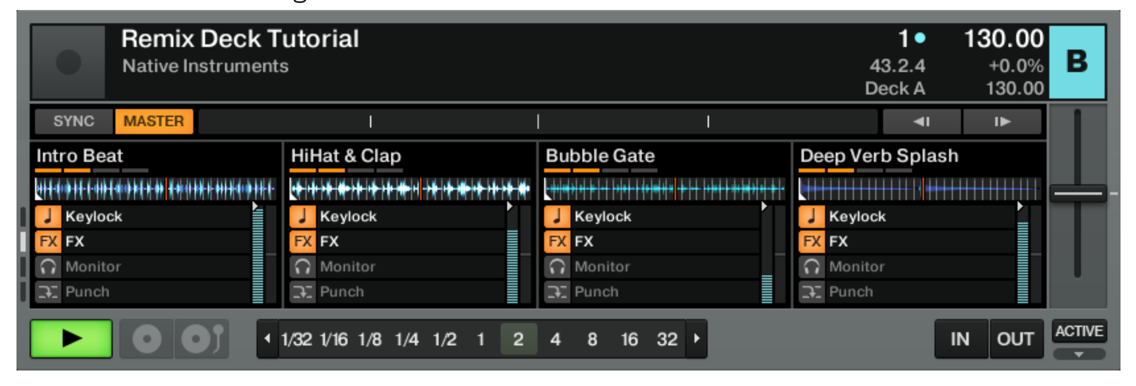
Nun, da wir auf Seite zwei des Sample-Gitters den Farbfehler an Pad D4 und die umgekehrte Wiedergabe an Pad A1 behoben haben, sieht (und klingt) es allmählich besser. Aber es gibt immer noch einige Dinge, die geändert werden müssen. Fangen wir mit dem Pitch (der Tonhöhe) an. Vergewissern Sie sich zuerst, dass die Keylock-Funktion für alle vier Sample Slots Ihres Remix Sets aktiviert ist:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auf Seite zwei (P2) des Sample-Gitters befinden.
2. Drücken Sie alle vier Pads in der ersten Reihe, um sie abzuspielen (Pads A1 - D1).
3. Drücken und halten Sie SHIFT.

4. Auf der Bedienoberfläche von TRAKTOR sehen Sie das Sample-Gitter, das die Sample-Slot-Parameter anzeigt, wenn Sie SHIFT drücken.



Alle Pads A1 - D1 in der obersten Reihe auf dem Controller **sollten aufleuchten** und somit signalisieren, dass die Keylock-Funktion für alle vier aktiviert ist; **aber das ist nicht der Fall**, also drücken Sie einfach die Pads (bei immer noch gedrücktem SHIFT-Button), um Sie anzuschalten (hellorange).



5. Ihnen fällt wahrscheinlich auf, dass das dritte Pad in der obersten Reihe (C1), welches das "Bubble Gate"-Riff enthält, nicht in derselben Tonart wie der Rest des Remix Sets ist.
6. Drücken Sie SHIFT + TYPE (PITCH), um in den Pitch-Modus zu gelangen – SHIFT und TYPE (PITCH) beginnen beide zu blinken.
7. Drücken und halten Sie nun das dritte Pad (C1) und schauen Sie auf das Display. Dort steht "03" mit einem kleinen Punkt in der Ecke oben links. Die "03" bedeutet, dass das Sample drei Halbtonschritte in der Tonhöhe versetzt ist; der Punkt auf dem Display bedeutet, dass das Sample vier Halbschritte in der Tonhöhe nach unten versetzt ist. Wäre

dort kein Punkt, würde das bedeuten, dass das Sample um vier Halbtonschritte nach oben versetzt ist. Natürlich sind "on" und "off" hier relative Begriffe, da unsere Samples aus dem Tutorial-Set so erstellt wurden, dass sie untransponiert zueinander passen.

8. Halten Sie das Pad weiterhin gedrückt und drehen Sie langsam den Encoder im Uhrzeigersinn. Jede Raste transponiert das Sample um einen Halbtonschritt nach oben, was Sie an der Veränderung der Tonhöhe hören können. Stoppen Sie bei "00".

→ Nun entspricht unser Sample der Tonart des restlichen Sets!

► Drücken Sie den TYPE-(PITCH)-Button, um den Pitch-Modus zu verlassen.

► Drücken und halten Sie den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend nacheinander die vier Mute-(STOP)-Buttons unterhalb der Pad-Matrix, um alle Samples zu stoppen und alle Positionsmarker an die Startpositionen der Samples zurückzusetzen.

3.5.5 Die richtige Länge finden

Ein weiteres Problem können Sie sehen und hören, wenn Sie das zweite Pad in der zweiten Reihe (B2) drücken. Sie werden bemerken, dass nur über die Hälfte der Looplänge spielt. Außerdem können Sie im Wellenform-Display des Remix Decks in der TRAKTOR-Software sehen, dass das tatsächliche Audiosignal nur den halben Displaybereich einnimmt.



Das Sample füllt nur die Hälfte des Displaybereichs. Es ist zu kurz...

Schieben wir es also zusammen:

1. Stellen Sie sicher, dass Pad B2 wiedergegeben wird.
2. Drücken Sie den SIZE-(SPEED)-Button; er beginnt augenblicklich zu leuchten.
3. Drücken und halten Sie nun das Pad B2. Beobachten Sie, dass auf dem Display jetzt "2" angezeigt wird. Das bedeutet, dass die Wiedergabe-"Länge" doppelt so lang ist wie die tatsächliche Sample-Länge.

4. Halten Sie das Pad gedrückt und drehen Sie den Encoder eine Stufe entgegen dem Uhrzeigersinn.

→ Jetzt wird auf dem Display "1" angezeigt, was bedeutet, dass das Sample jetzt in normaler Länge abgespielt wird. Wir können weiterdrehen (und in diesem Fall loopen), wenn wir nur die halbe, viertel, etc. Sample-Länge abspielen möchten. Anschließend können Sie den Encoder auch einfach drücken, um das Sample in seine normale Länge zurückzubringen.

► Drücken Sie den SIZE-(SPEED)-Button, um den Size-Modus (Länge-Modus) zu verlassen.

► Drücken und halten Sie den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend den zweiten Mute-(STOP)-Button von links, um den Sample Slot zu stoppen und den Positionsmarker zur Startposition des Samples zurückzusetzen.

3.5.6 Art der Wiedergabe festlegen

Allmählich nehmen die Dinge Form an. Aber wir sind noch nicht fertig. Es gibt immer noch einige Pads, die nicht richtig spielen, oder scheinbar nicht so abgespielt werden, wie sie eigentlich sollten. An dieser Stelle wechseln wir in den Type-Modus, um festzulegen, ob ein Sample im One-Shot- oder Loop-Modus, gated oder latched, oder synchron (mit dem Rest des Remix Decks) ist oder nicht. Mit dem Type-Modus können Sie bestimmen, wie sich Ihre Samples bei der Wiedergabe verhalten. Einer der Unter-Modi im Type-Modus ist Sync-Type. Und so vergewissern wir uns:

Sync-Einstellung prüfen

1. Drücken Sie den TYPE-(PITCH)-Button.
2. Drehen Sie den Encoder, bis auf dem Display "SY" angezeigt wird.



Der Button beginnt zu blinken und die Pads werden alle orange, außer einem (Pad A3). Jetzt sehen Sie, dass an Pad A3 keine Sync-Funktion aktiviert ist, da es weiß ist und nicht orange wie alle anderen Pads.

3. Drücken Sie nun das Pad zum Aktivieren der Sync-Funktion, damit das Pad synchron mit dem Deck-Tempo und dem internen Taktzähler ist.

4. Drücken Sie den TYPE-(PITCH)-Button erneut, um den Type-Modus zu verlassen.



Ob Sie die Sync-Funktion eines Pads aktivieren oder nicht, hängt von der Art des Samples und vom Tempo des Decks ab. Normalerweise möchten Sie die Sync-Funktion wahrscheinlich aktiviert lassen. In manchen Situationen jedoch – etwa bei Samples im One-Shot-Modus **ohne Rhythmus** – kann es sinnvoll sein, Sync zu deaktivieren.

Playback Trigger Type

Lassen Sie uns nun hören, wie die dritte Reihe klingt:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auf Seite zwei (P2) des Sample-Gitters befinden.
2. Drücken Sie auf der zweiten Seite alle vier Pads in der dritten Reihe. Sie werden merken, dass das Sample von Pad C3 aufhört zu spielen, sobald Sie das Pad loslassen.
3. Drücken Sie den TYPE-(PITCH)-Button und lassen Sie ihn wieder los; er beginnt zu leuchten.
4. Drehen Sie den Encoder, bis auf dem Display "tr" für Sample Trigger Type angezeigt wird.



5. Die Pads sind nun alle lila, bis auf eines, das gelb ist. Die lila Pads werden "permanent" ("latched") abgespielt; das bedeutet, dass, sobald sie einmal gedrückt wurden, die Wiedergabe so lange weiterläuft, bis ein anderes Pad im gleichen Sample Slot gedrückt wird. Das eine gelbe Pad – in diesem Fall unser Sorgenkind – wird "temporär" ("gated") abgespielt; das bedeutet, dass es nur so lange abgespielt wird, wie Sie das Pad gedrückt halten.
6. Drücken Sie das gelbe Pad, sodass es seine Farbe in lila (latched) wechselt.
7. Drücken Sie den TYPE-(PITCH)-Button erneut, um den Type-Modus zu verlassen.
8. Drücken Sie erneut Pad D3 und es wird weiter abgespielt, auch nachdem Sie es losgelassen haben.



Beim Trigger Type sind die permanenten (latched) Pads lila und die temporären (gated) Pads gelb.



Es kann äußerst nützlich sein, bestimmte Pads "temporär" (gelb) abspielen zu lassen, wenn Sie beispielsweise kurze One-Shot-Sounds, wie Schreie oder Schläge, abfeuern möchten. Im Gated-Modus (temporär) können Sie die Pads quasi wie mit einer Hardware-Groovebox spielen.



Es kann äußerst nützlich sein, bestimmte Pads "temporär" (gelb) abspielen zu lassen, wenn Sie beispielsweise kurze One-Shot-Sounds, wie Schreie oder Schläge, abfeuern möchten. Im Gated-Modus (temporär) können Sie die Pads quasi wie mit einer Hardware-Groovebox spielen.

► Drücken und halten Sie den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend nacheinander die vier Mute-(STOP)-Buttons unterhalb der Pad-Matrix, um alle Sample Slots zu stoppen und alle Samples auf ihre Ausgangspositionen zurückzusetzen.

Sample Play Type

Es gibt noch ein weiteres Abspiel-Problem auf unserer Seite. In der letzten Reihe spielt das zweite Pad (B4) nur einmal ab, wenn man es drückt; es wird nicht als Loop abgespielt! Für dieses Remix Set passt das aber nicht wirklich; wir möchten, dass dieser Sound, sobald wir das Pad einmal drücken, in einer Endlosschleife (als Loop) abgespielt wird.

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auf Seite zwei (P2) des Sample-Gitters befinden.
2. Drücken Sie die Pads A4 bis D4, um das Remix Deck und die entsprechenden Sample Slots zu starten.
3. Schalten Sie, durch Drücken der Mute-(STOP)-Buttons im ersten, dritten und vierten Sample Slot, alle anderen Slots stumm, um sich genau auf dieses Sample konzentrieren zu können; wir hören jetzt nur die Wiedergabe des zweiten Sample Slots.
4. Drücken Sie das zweite Pad in der letzten Reihe (Pad B4). Es spielt das Sample einmal ab und hält dann an. Das Pad wechselt in ein gedimmtes Weiß, was bedeutet, dass das Sample immer noch aktiv ist, die Wiedergabe aber gestoppt hat, nachdem es abgespielt wurde.
5. Drücken Sie TYPE (PITCH), um in den Type-Modus zu gelangen. Der Button blinkt.

6. Drehen Sie den Encoder bis auf dem Display "PL" für Sample Play Type angezeigt wird.



Bis auf eines wechseln alle Pads auf der Pad Matrix nach grün. Die grünen Pads werden im Loop-Modus wiedergegeben, während Ihnen das blaue Pad anzeigt, dass das Sample nur einmal abgespielt wird (One-Shot-Modus).

7. Drücken Sie das "einsame" Pad, damit es grün wird (Loop-Modus).

→ Sie haben jetzt den Sample Play Type vom One-Shot-Modus in den Loop-Modus gewechselt.

► Holen Sie die anderen Sample Slots durch Drücken der Mute-(STOP)-Buttons 1, 3 und 4 zurück, und hören Sie den Effekt.

Sobald Sie bereit für den nächsten Schritt sind:

► Drücken und halten Sie den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend nacheinander die vier Mute-(STOP)-Buttons unterhalb der Pad-Matrix, um alle Sample Slots zu stoppen und alle Samples auf ihre Ausgangspositionen zurückzusetzen.

3.5.7 Falsches Tempo

Wir sind beinahe durch mit der Fehlerbehebung an unserem Remix Set. Ein offensichtliches Problem besteht allerdings noch mit dem zweiten Pad in der letzten Spalte.

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auf Seite zwei (P2) des Sample-Gitters befinden.
2. Drücken Sie die Pads A2 bis D2, um das Remix Deck und die entsprechenden Sample Slots zu starten.
3. Drücken Sie SHIFT + SIZE (SPEED). Beide Buttons beginnen zu blinken.
4. Drücken und halten Sie das "flinke" Pad; auf dem Display wird "4" angezeigt, was bedeutet, dass das Sample mit vierfacher Geschwindigkeit wiedergegeben wird.
5. Während Sie das Pad weiterhin gedrückt halten, drehen Sie den Encoder zwei Stufen entgegen dem Uhrzeigersinn, bis auf dem Display "1" angezeigt wird. Das bedeutet, dass das Sample mit einfacher Geschwindigkeit wiedergegeben wird (normale Wiedergabegeschwindigkeit).

→ Herzlichen Glückwunsch! Sie haben soeben einige fehlerhafte Parameter in diesem Remix-Set-Tutorial behoben. Vielleicht möchten Sie sich etwas Zeit zum Üben nehmen und noch weitere Änderungen an dem Set vornehmen, bevor Sie mit diesen Tutorials fortfahren.

3.6 Ein eigenes Remix Set erstellen

Das Laden und Tweaken von Remix Sets ist im jedem Fall äußerst hilfreich, allerdings möchten wir Ihnen auch zeigen, wie Sie Ihre eigenen Remix Sets kreieren können. In diesem Abschnitt des Tutorials bringen wir Ihnen bei, ein eigenes, einfaches Remix Set zu erstellen.

3.6.1 Vorbereitung

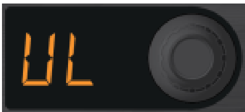
Stellen Sie sicher, dass mindestens eines Ihrer Decks ein Remix Deck ist. In diesem Tutorial werden wir Deck B verwenden, gundsätzlich können Sie aber beliebig eines der vier Decks wählen. Falls Sie einen S2- oder X1-Controller besitzen, möchten Sie vermutlich eines der beiden oberen Decks A oder B benutzen, da Sie mit diesen beiden Controllern über die direkte Steuerung der Transport- und Effekt-Funktionen dieser Decks verfügen.

► Setzen Sie den Fokus des F1 auf Deck B (siehe ↑3.3.2, Den aktuellen Remix-Deck-Fokus mit dem F1 festlegen), welches ein leeres Remix Deck sein sollte.

Das Remix Deck leeren

Sollten Sie bereits ein Remix Set geladen haben, löschen Sie dieses Set folgendermaßen:

1. Drücken und halten Sie SHIFT + CAPTURE (DELETE).
2. Während Sie die beiden Buttons gedrückt halten, drehen Sie den Encoder, bis auf dem Display "UL" (für UnLoad) angezeigt wird.



3. Drücken Sie den Encoder, um den Inhalt des Remix Decks zu löschen.

→ Jetzt haben wir ein frisches Remix Deck. In der TRAKTOR-Software sehen Sie, dass der Name "New Remix Set" ist.

3.6.2 Samples laden

Zum Zwecke dieses Tutorials werden wir die Auswahl an Samples auf diejenigen beschränken, die durch das Laden, Abspielen und die Fehlerbehebung aus dem "Remix Deck Tutorial" (im vorangegangenen Kapitel beschrieben) bereits in Ihrer Collection enthalten sind.



An dieser Stelle ist es wichtig Sie daran zu erinnern, dass sämtliche Modifizierungen, die Sie an den Samples in einem Remix Deck vornehmen (z. B. Wiedergaberichtung umkehren, Loop- und One-Shot-Modus, Veränderung von Tonhöhe, Tempo oder Länge, etc.), nur für das jeweilige Remix Set gespeichert werden. Die Samples an sich sind davon nicht betroffen. Das bedeutet, dass Sie viele verschiedene Remix Sets mit den gleichen Samples haben können, die aber in unterschiedlicher Geschwindigkeit, Tonhöhe, etc. wiedergegeben werden. Das Remix Set selbst nimmt nur wenig Speicherplatz auf Ihrer Festplatte in Anspruch. Im Grunde ruft es nur die jeweiligen Status der Samples wieder auf, die in dem Remix Set geladen sind.

Automatisches Laden

Mit dem F1 können Sie Samples auf zweierlei Arten laden. Wählen wir zuerst die automatische Variante:

1. Drücken Sie den Encoder und das Sample wird automatisch in die Sample-Zelle oben links geladen; das Pad auf dem F1 leuchtet jetzt gedimmt und zeigt damit an, dass sich ein Sound in der Sample-Zelle befindet. Sollte diese Sample-Zelle bereits belegt sein, wird das Sample in die nächste freie Sample-Zelle geladen.
2. Verlassen Sie den Browse-Modus, indem Sie den BROWSE-(MIDI)-Button erneut drücken.
3. Drücken Sie das Pad, in dessen Sample-Zelle Sie gerade ein Sample geladen haben; Sie sollten nun die Kick hören.

► Drücken und halten Sie den SHIFT-Button und drücken Sie anschließend den ersten Mute-(STOP)-Button von links, um den Sample Slot zu stoppen und die Startposition des Samples an seine ursprüngliche Position zurückzusetzen.

Manuelles Laden

Oft werden Sie ein Sample in eine bestimmte Sample-Zelle laden wollen:

1. Gehen Sie zurück in den Browse-Modus, indem Sie den BROWSE-(MIDI)-Button drücken.

2. Benutzen Sie den Encoder zum Auffinden und Anwählen des Samples "D1 Deep Verb Splash" im Ordner "All Samples".
3. Anstelle des Encoders drücken wir das Pad, in das Sie das Sample laden möchten. Lassen Sie uns das letzte Pad ganz rechts in der ersten Reihe nehmen (Pad D1). Nach einer kurzen Pad-Matrix-Animation sehen Sie das ausgewählte Pad nun gedimmt aufleuchten; das bedeutet, es enthält ein Sample, das aber noch nicht wiedergegeben wird.
4. Verlassen Sie schnell den Browse-Modus, indem Sie den BROWSE-(MIDI)-Button drücken, drücken Sie dann das Pad, in das Sie gerade das Sample geladen haben und gehen Sie anschließend wieder zurück in den Browse-Modus, indem Sie erneut den BROWSE-(MIDI)-Button drücken.
5. Lassen Sie uns die Drums etwas erweitern und ein paar Toms hinzufügen.
6. Bleiben Sie im Browse-Modus und scrollen Sie zu "B1 HiHat and Clap".
7. Drücken Sie das zweite Pad in der obersten Reihe (Pad B1).
8. Verlassen Sie den Browse-Modus und drücken Sie das Pad B1.
9. Drücken Sie das Pad A1, um das Sample "Intro Beat" in den Mix zu laden.

Samples austauschen

Möglicherweise gefällt Ihnen der Sound der Verbs auf D1 nicht. Lassen Sie uns ein paar andere Samples anhören, dieses mal "parallel", damit wir alles zusammen hören können.

1. Gehen Sie in den Browse-Modus, der BROWSE-(MIDI)-Button sollte daraufhin blinken.
2. Bewegen Sie den Encoder in der Liste hoch oder runter und wählen Sie ein anderes Sample an. Sagen wir das Sample "C1 Bubble Gate".
3. Drücken Sie das Pad D1, das aktuell das Verb-Sample wiedergibt, und es wird ersetzt.
4. Während Sie sich noch im Browse-Modus befinden, können Sie weitere Samples auswählen und anhören, um herauszufinden, welches Sample am besten zu Ihrem neugeschaffenen Remix Set passt.

Fügen Sie Ihrem Remix Set ein paar weitere Samples hinzu. Sie müssen nicht alle 64 Sample-Zellen mit Samples füllen! Sie müssen nicht einmal eine komplette Seite füllen. Aber um ein Gefühl dafür zu entwickeln, sollten Sie zumindest einige der Sample Slots mit zwei oder mehr Samples füllen, damit Sie beim Spielen Ihres Sets einzelne Elemente austauschen können.

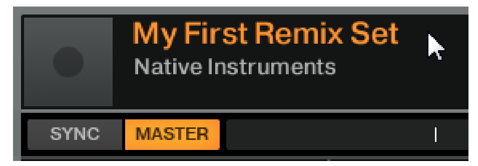


In diesem Beispiel haben wir links die Kick geladen und rechts weniger rhythmische Elemente. Eine gute Daumenregel ist es, Sounds mit ähnlichen Funktionen (z. B. alle Kicks zusammen, oder alle Snares) im gleichen Sample Slot (Spalte) anzulegen. Aber selbstverständlich können Sie Ihr Remix Set genau so organisieren, wie Sie es gerne möchten.

3.6.3 Geben Sie Ihrem Set einen Namen!

So weit so gut. Aber wir brauchen einen Namen. Diese eine Sache kann der F1 nicht für uns erledigen, also müssen wir die Maus und die Tastatur benutzen:

1. Doppelklicken Sie in der Kopfzeile des Remix Decks auf den Namen "New Remix Set".
2. Geben Sie beispielsweise wie "Mein erstes Remix Set" ein und drücken Sie auf Ihrer Tastatur anschließend [Enter]/[Return].



3.6.4 Speichern!

Auch wenn Sie Ihrem Set jetzt einen Namen gegeben haben, ist es trotzdem noch nicht in Ihrer Collection gespeichert. Um dies zu tun, gehen Sie wie folgt vor:

1. Navigieren Sie zu dem Ordner "All Remix Sets" in Ihrem Browser-Verzeichnisbaum (Sie können den F1 im Browse-Modus dafür verwenden; erinnern Sie sich? Mit SHIFT + Encoder navigieren Sie in dem Collection-Baum).
2. In der TRAKTOR-Software: Klicken und halten Sie den Namen Ihres Remix Sets oben im Remix Deck und ziehen Sie es nach unten in die Liste.

→ Ihr neues Remix Set ist nun in Ihrer Collection gespeichert.

► Drücken Sie den BROWSE-(MIDI)-Button, um den Browse-Modus zu verlassen.

3.6.5 Samples und Seiten löschen

Wie wir in ↑3.6.1, Vorbereitung gelernt haben, müssen Sie SHIFT gedrückt halten und CAPTURE (DELETE) drücken, wenn Sie Audiomaterial aus dem Deck löschen möchten. In diesem Modus bleiben Sie nur solange, wie Sie mindestens einen der beiden Buttons gedrückt halten. Das soll Sie davor schützen, unabsichtlich Samples oder Seiten zu löschen.

Sample löschen

Ein Sample aus einem Pad zu löschen ist sehr einfach:

1. Drücken und halten Sie die SHIFT- + CAPTURE-(DELETE)-Buttons.
2. Während Sie einen der Buttons gedrückt halten, drücken Sie das Pad, das Sie "entladen" möchten. Das war’s schon!

Seite löschen

Um eine komplette Seite aus Ihrem Remix Set zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken und halten Sie die SHIFT- + CAPTURE-(DELETE)-Buttons.
2. Während Sie einen der Buttons gedrückt halten, drehen Sie den Encoder, bis auf dem Display ein "d" gefolgt von der Seitennummer, die Sie löschen möchten, angezeigt wird. Anders ausgedrückt, "d1" wird die Seite 1, und "d2" wird die Seite 2 aus dem Sample-Gitter löschen, etc.
3. Durch Drücken des Encoders werden alle Samples aus der gerade angezeigten Seite des Sample-Gitters gelöscht.

3.6.6 Samples kopieren und bearbeiten

Ein mächtiges Werkzeug von TRAKTOR's Remix Decks ist das Kopieren von Samples von einem auf ein anderes Pad, da Sie dadurch im Grunde dasselbe Audiomaterial an verschiedenen Orten verwenden. Das schützt Ihre Festplatte davor, mit etlichen Duplikaten gefüllt zu werden und eröffnet Ihnen sogar noch neue Möglichkeiten für kreatives Remixen.

► Wählen Sie das Sample "OctaveUp Perc" an und laden Sie es in eine leere Sample-Zelle. Falls Sie bereits eine Seite gefüllt haben, sollten Sie eine neue Seite beginnen, da Sie für die nächsten Schritte einige freie Pads benötigen werden.

Kopieren

1. Drücken Sie SHIFT + QUANT (EDIT). Beide Buttons beginnen zu blinken. Auf dem Display sollte "CP" für "Copy and Paste" (Kopieren und Einfügen) angezeigt werden.
2. Drehen Sie den Encoder im Uhrzeigersinn, jeweils eine Stufe. Beachten Sie, dass es nach "CP" noch die Möglichkeiten "Ct" für "Cut and Paste" (Ausschneiden und Einfügen), "OF" für "Offset" (Verschieben) und "nU" für "Nudge" (Schubsen) gibt. Gelangen Sie durch Drehen des Encoders zurück in den Copy-and-Paste-Modus.



3. Während Sie sich noch im Bearbeitungs-Modus befinden (und im Copy-and-Paste-Submodus), drücken Sie das Pad, in welches das Sample "OctaveUp Perc" geladen ist. Das Pad blinkt jetzt und auf dem Display wird "PA" für "Paste" (Einfügen) angezeigt.



4. Drücken Sie ein leeres Pad (zum Beispiel das unter dem Pad, das unser Sample enthält). Es wird eine Kopie des Samples eingefügt.
5. Um weitere Kopien zu machen, wiederholen Sie den Vorgang einfach (drücken Sie das Quell-Pad, und dann das Ziel-Pad). Erstellen Sie für unser Beispiel eine komplette Spalte vier identischer Samples im gleichen Sample Slot auf einer Seite (z. B. die Pads C1 - C4).
6. Verlassen Sie den Bearbeitungs-Modus, indem Sie den QUANT-(EDIT)-Button drücken.
7. Nun können Sie die verschiedenen Pads, die Sie gerade in den gleichen Slot kopiert haben, abspielen; die Sounds sollten alle gleich klingen.

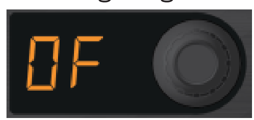


Das Kopieren von Samples kann ein wichtiges Werkzeug bei der Variation Ihres Remix sein. Beispielsweise können Sie ein Gesang-Sample auf mehrere Pads kopieren und anschließend die Tonhöhe der Samples mit dem Pitch-Modus erhöhen oder verringern, um klangliche Variationen einzubringen.

Startposition der Sample-Wiedergabe verschieben (Offset)

Offset verschiebt die Startposition eines Samples in 16tel-Notenschritten. So verschieben Sie ein Sample:

1. Begeben Sie sich durch Drücken von SHIFT + QUANT (EDIT) wieder in den Bearbeitungs-Modus (wie oben beschrieben).
2. Um in den Offset-Submodus zu gelangen, drehen Sie den Encoder, bis auf dem Display "OF" angezeigt wird.



3. Drücken und halten Sie eines der Pads, das Sie gerade kopiert haben und das abgespielt wird. Achten Sie darauf, dass auf dem Display "00" angezeigt wird, was bedeutet, dass das Sample aktuell nicht verschoben ist; die Wiedergabe startet genau am Anfang des Samples.
4. Halten Sie das Pad gedrückt und drehen Sie langsam den Encoder. In der TRAKTOR-Software sehen Sie, dass sich die Startmarkierung in den Slot Player hinein bewegt, wenn Sie den Encoder drehen. Der weiße Balken gibt den Punkt an, ab dem die Wiedergabe startet, wenn Sie das Pad zur Sample-Wiedergabe drücken.
5. Fahren Sie mit dem "Offsetting" (dem Verschieben) der anderen Pads, auf die Sie das Sample kopiert haben, fort.
6. Verlassen Sie den Bearbeitungs-Modus, indem Sie den QUANT-(EDIT)-Button drücken.
7. Spielen Sie mit den Samples herum, um ein Gefühl für die von Ihnen vorgenommenen Verschiebungen zu bekommen.

Schubsen (Nudge)

Nudge ähnelt dem Offset, nur dass Sie die Startposition des Samples um Bruchteile einer 16tel-Note bewegen. Das ist hervorragend, wenn Sie kleine Timing-Probleme zwischen Samples in Ihrem Set haben.

1. Begeben Sie sich wieder in den Bearbeitungs-Modus, wie oben beschrieben.
2. Drehen Sie den Encoder, bis "nU" für "Nudge" angezeigt wird.



3. Halten Sie das Pad, das Sie "schubsen" wollen, gedrückt und drehen Sie den Encoder. Dadurch bewegt sich die Startposition des Samples.

3.6.7 Samples aus anderen Decks rausgreifen (Capturing)

Das Remixen mit dem F1 eröffnet mit der Live-Capture-Funktion neue Dimensionen: Sie können schnell und einfach Samples von anderen Track Decks oder dem Loop Recorder "rausgreifen" und in einem Remix Deck ablegen und somit im Handumdrehen einen neuen Remix erstellen.

Vorbereitung

Zuerst müssen Sie einen Track in ein Track Deck laden. Für dieses Tutorial nehmen wir den Track "TechHouse 1".

► Laden Sie den Track "TechHouse 1" aus dem Ordner "All Tracks" des "Track Collection"-Knoten in Deck A (wir benutzen Deck B als unser Remix Deck) und starten Sie die Wiedergabe auf dem Deck.



Das Capture Source Deck (das Deck, das als Quelle zum Rausgreifen von Samples dient) muss nicht abgespielt werden – Sie können aus einem angehaltenen Deck ebenso gut Samples rausgreifen, wie von einem abspielenden Deck. Allerdings hören Sie bei einem abspielenden Deck das Audiomaterial, das rausgegriffen wird (siehe unten).

Capture-Quelle bestimmen

1. Drücken und halten Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button auf Ihrem F1.
2. Während Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button gedrückt halten, drehen Sie den Encoder. Es erscheint eine Pad-Matrix-Animation, die anschaulich darstellt, welches der vier Decks (oder der Loop Recorder) im Fokus sein wird. Gleichzeitig zeigt das Display auch die Source-Namen (Namen der Capture-Quelle) an ("cA" für capture Deck A, "cB" für Deck B, und "cL" für capture Loop Recorder). Vergewissern Sie sich, dass das Display "cA" anzeigt.



3. Wenn Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button loslassen, bleibt der Controller im Capture-Modus. Sie können nun die Capture-Länge, wie im nächsten Kapitel beschrieben, festlegen.

Capture-Länge festlegen

Achten Sie auf die Zahl, die auf dem Display angezeigt wird.

► Drehen Sie den Encoder, bis die Zahl "4" angezeigt wird. Das bedeutet, dass später vier Schläge aus dem Capture Source Deck erfasst werden.



Wenn Sie an dieser Stelle den Encoder drücken, wird im Capture Source Deck ein Loop der festgelegten Länge aktiviert. Wenn Sie den Encoder erneut drücken, wird das Loop deaktiviert. Die Aktivierung eines Loops innerhalb eines Track Decks vor dem Rausgreifen kann nützlich für Übergänge zwischen einzelnen Elementen eines Remix sein, oder zwischen Übergängen in Ihrem Mix.

Rausgreifen und in einem Pad ablegen

Wenn Sie möchten, dass das Sample synchron zum Beatgrid des Capture Source Decks startet, vergewissern Sie sich, dass die Snap-Funktion (S) im Hauptbereich der Software aktiviert ist. Wir empfehlen die Snap-Funktion beim Rausgreifen von Samples immer aktiviert zu haben.



Vergewissern Sie sich, dass Snap (S) im MAIN-Bereich der Software aktiviert ist.

Warten Sie auf einen Moment kurz vor einem ersten Schlag (Downbeat) in dem Track im Capture Source Deck; anschließend:

► Drücken Sie das Pad an der Stelle, wo Sie das Loop rausgreifen möchten.

→ Ein Sample der zuvor festgelegten Länge wird nun aus dem Track Deck rausgegriffen und in das Pad abgelegt.

1. Drücken Sie CAPTURE (DELETE), um den Capture-Modus zu verlassen.
2. Drücken Sie nun das Ziel-Pad, um es abzuspielen.

3. Wiederholen Sie den Vorgang (von "Capture-Länge bestimmen" bis "Rausgreifen und in einem Pad ablegen") mehrere Male mit unterschiedlichen Loop-Längen und aus verschiedenen Teilen des Tracks – viel Spaß!

→ Herzlichen Glückwunsch! Wenn Sie diese Tutorials durchgearbeitet haben, sind Sie auf dem besten Weg, ein F1-Experte zu werden! Das nächste Kapitel, ↑4, TRAKTOR-KONTROL-F1-Referenz, behandelt jedes Detail des F1, von Anfang bis Ende.

3.7 Remix Sets nach TRAKTOR importieren

Remix Sets nach TRAKTOR importieren ist spielend leicht:

► Ziehen Sie die Datei, die das Remix Set und die dazugehörigen Samples enthält (.trak file), per Drag-and-Drop in TRAKTOR's Collection im Browser. TRAKTOR wird anschließend die Inhalte der Datei ".trak file" entpacken und die Samples und das Remix Set in Ihrer Collection ablegen. Je nach Größe des Remix Sets, kann dieser Vorgang eine Weile dauern. Sobald der Import vollständig abgeschlossen ist, können Sie die Datei ".trak file" löschen, oder Sie an einem beliebigen Ort speichern.



Überprüfen Sie von Zeit zu Zeit die Webseite, um weitere Remix Sets von Native Instruments zu erhalten!

3.8 Den F1 zur Steuerung von Stem-Decks nutzen

In diesem Tutorial lernen Sie, eine Stem-Datei zu laden und wiederzugeben sowie die Stem-Decks zu bedienen.

Stem-Dateien ermöglichen dem DJ die unabhängige Interaktion mit vier verschiedenen, musikalischen Elementen eines Tracks. Die vier Stems eines Tracks können unabhängig voneinander modifiziert werden, um spontane Instrumentalpassagen, Remixe oder Mashups zu erzeugen. Sie können Stem für Stem zwischen Elementen Übergänge erzeugen oder Sie wenden Effekte und EQ einfach auf einen bestimmten Stem an. Werden Sie richtig kreativ und tauschen Sie Elemente mehrerer Stem-Decks untereinander aus – nehmen Sie z.B. die Vocals aus einem Track und mischen Sie sie mit dem Beat eines anderen. Ihr F1 in Kombination mit Traktor hebt Ihre Mixes auf eine ganz neue Ebene.

Stem-Dateien

Eine Stem-Datei ist ein Track im Datei-Format .stem.mp4, der vier Audio-Spuren enthält – Stem-Parts. Jeder Stem-Part repräsentiert eines der Schlüssel-Elemente, z.B. Drums, Perkussion, Synths, Gesang, usw. Bei der Wiedergabe einer Stem-Datei in TRAKTOR werden die enthaltenen Stem-Parts hörbar und das Ergebnis ist ein kompletter Track. In der Grundeinstellung sind bei der Wiedergabe einer Stem-Datei in TRAKTOR alle Stem-Parts hörbar und das Ergebnis ist ein kompletter Track.



Stem-Dateien müssen analysiert werden, bevor sie geladen und wiedergegeben werden. Durch das hohe Datenaufkommen beim Laden einer Stem-Datei, muss die Analyse vor dem Laden der Datei in ein Stem-Deck geschehen. Es ist nicht möglich, eine Stem-Datei in ein Stem-Deck zu laden, bevor die Analyse abgeschlossen ist. Lesen Sie bitte das Haupt-Handbuch, um mehr über die Analyse von Tracks oder Stem-Dateien zu erfahren.

Steuerung von Stem-Decks mit dem F1

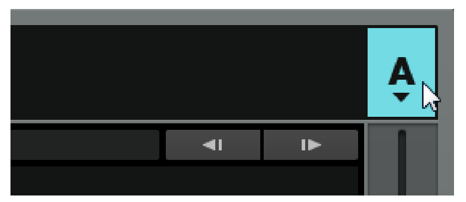
In der TRAKTOR-Software sieht das Stem-Deck genau so aus wie ein konventionelles Track-Deck. Nur der TRAKTOR KONTROL S8 und TRAKTOR KONTROL D2 können zusätzlich die vier Wellenformen der Stem-Parts auf ihren Displays anzeigen.

Wenn eine Stem-Datei mit dem F1 als Controller wiedergegeben wird, arbeiten die Pads als Pegelmeter zur Darstellung der Ausgangspegel der Stem-Kanäle: je lauter der Stem-Kanal wird, desto mehr leuchten die Pads. Wenn ein Stem-Kanal kein Audiosignal ausgibt, bleiben die Pads unbeleuchtet. Zusätzlich steuern die Slot-Lautstärke-Fader und Filter-Drehregler die vier Stem-Kanäle des Stem-Decks.

3.8.1 Laden einer Stem-Datei in das Stem-Deck

Bevor Sie eine Stem-Datei in ein Deck laden können, müssen Sie in der TRAKTOR-Software das Deck-Flavor auf Stem-Deck setzen.
Auf dem Deck, dass Sie mit Ihrem F1-Controller steuern:

1. Klicken Sie auf das Deck-Fokus-Symbol, um das Kontext-Menü für das Deck-Flavor zu öffnen.



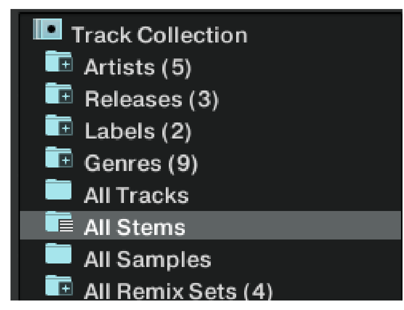
2. Wählen Sie das Deck-Flavor Stem-Deck.



→ Das Deck ist als Stem-Deck definiert und bereit, eine Stem-Datei zu laden.

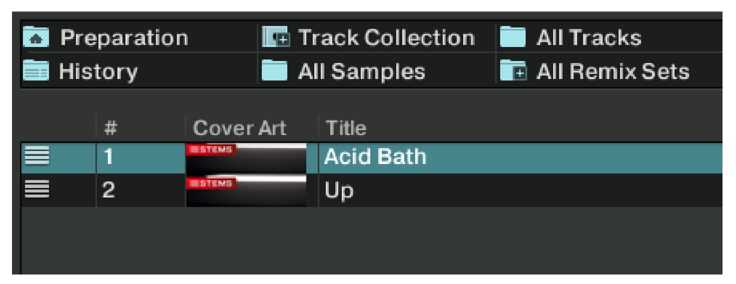
Auf Ihrem F1-Controller:

1. Drücken Sie den BROWSE-Button, um den Browse-Modus zu aktivieren.
2. Halten Sie den SHIFT-Button gedrückt, navigieren Sie durch drehen des Encoders durch den Browser-Baum und wählen Sie den Ordner All Stems (Alle Stems).



3. Lassen Sie den SHIFT-Button los.

4. Drehen Sie den Encoder, um durch die Browser-Liste zu navigieren und wählen Sie eine Stem-Datei.



5. Drücken Sie den Encoder, um die Stem-Datei in das Stem-Deck zu laden.
6. Drücken Sie den BROWSE-Button, um in den Browse-Modus zu gelangen.

→ Die Stem-Datei ist jetzt im Stem-Deck geladen.

3.8.2 Steuerung des Stem-Decks

Im Gegensatz zu einem Remix-Deck, bei dem die Wiedergabe startet, sowie ein Pad gespielt wird, können Sie die Wiedergabe des Stem-Decks über Ihren F1-Controller nicht starten.

Wiedergabe starten

Um die Wiedergabe des Stem-Decks zu starten.

► Klicken Sie in der TRAKTOR-Software den Play-Button des Stem-Decks.

→ Die Stem-Datei läuft jetzt ähnlich wie ein konventioneller Track in einem Track-Deck. Währen der Wiedergabe wird Ihnen auffallen, dass die Pads aufleuchten, um die Ausgangspegel der Stems anzuzeigen.

Die Lautstärke der Stem-Parts einstellen

Um die Lautstärken der musikalischen Einzel-Elemente einzustellen:

► Ziehen Sie die vier Slot-Lautstärke-Fader hoch oder herunter.

→ Sie hören, wie sich die Lautstärken der Einzel-Elemente ändern. Die Pads zeigen die aktuellen Pegel gemäß der Lautstärke-Fader-Positionen an.

Stem-Parts stummschalten

Um musikalische Einzel-Elemente komplett auszuschalten:

► Drücken Sie die STOP-(MUTE)-Buttons.

→ Die Signale der Stem-Parts werden nun komplett aus der Summe entfernt und die Pads des Stem-Kanals leuchten nicht mehr.

Den FILTER auf Stem-Parts anwenden

Um den FILTER auf Stem-Parts anzuwenden:

► Drehen Sie die FILTER-Drehregler, um den Hochpass- bzw. Tiefpass-Filter auf die Stem-Kanäle anzuwenden.

→ Sie hören den Effekt des Filters auf das Signal der Stem-Kanals.

Die Nutzung des Filter-Effekts in Kombination mit dem EQ von TRAKTOR ermöglicht präziseres und flexibleres mischen.

3.8.3 Anwendung von SEND FX auf Stem-Kanäle

Sie können die FX von FX-Unit 2 auf jeden der Stem-Kanäle anwenden.

Vorbereitung

1. Routen Sie FX-Unit 2 auf das Stem-Deck.
2. Aktivieren Sie in der TRAKTOR-Software das FX-Unit 2.

Den FX-SEND anwenden

Auf dem F1-Controller:

1. Halten Sie den SHIFT-Button gedrückt. Die vier Pads mit dem FX-Parameter leuchten.
2. Drücken Sie eines dieser Pads. Sie hören jetzt, wie der FX von FX-Unit 2 auf den Stem-Kanal angewendet wird.

4 TRAKTOR-KONTROL-F1-Referenz

4.1 Einführung

Dieses Kapitel ist Ihre Bezugs-Referenz, wenn Sie den F1 zur Steuerung Ihrer Remix Decks in TRAKTOR verwenden. Bitte lesen Sie Kapitel ↑3, Tutorials und Arbeitsabläufe, um zu lernen, wie Sie Ihren F1 in Alltagssituationen benutzen.



Sollten Sie direkt in dieses Kapitel einsteigen, möchten Sie vielleicht dennoch die Tutorials in Kapitel ↑3, Tutorials und Arbeitsabläufe durcharbeiten. Dort lernen Sie die Grundlagen zum Umgang mit den Remix Decks.

4.1.1 Eine Bemerkung zu Modi

Der F1 ist ein kompakter und ergonomisch geformter Controller, der auf jedem Tisch einen Platz findet. Mit einer überschaulichen Anzahl an Drehreglern und Buttons können Sie nahezu alle Funktionen der Remix Decks steuern, inklusive dem Laden und Speichern von Remix Sets, der Veränderung der Tonhöhe, des Tempos und der Sample-Länge, sowie der Wiedergaberichtung des Samples; hinzu kommt noch die Festlegung der Sample-Synchronisation, der Keylock-Funktion, des Monitoring, der FX-Leitungen, und noch vieles mehr!

Um all dies zu erreichen, verfügt der F1 über verschiedene Modi, die alle in diesem Kapitel beschrieben werden.

Aktivieren der Modi

Jeder Modus-Button (REVERSE (COLOR); TYPE (PITCH); SIZE (SPEED); etc.) bietet Ihnen Zugriff auf zwei Modi:

- Drücken Sie nur den Modus-Button, um dessen "primären" Modus zu aktivieren. Dieser Modus-Name steht **auf** dem Button geschrieben.
- Wenn Sie SHIFT + den Modus-Button drücken, aktivieren Sie dessen "sekundären" Modus. Dieser Modus-Name steht **unter** dem Button geschrieben.

In diesem Handbuch werden wir die Buttons stets mit **beiden** Modus-Namen bezeichnen. Der primäre Modus wird ohne Klammern, und der sekundäre Modus mit Klammern geschrieben. Zum Beispiel heißt der Button oben links im mittleren Bereich des F1 SYNC-(MASTER)-Button. In den sekundären Modus (Master-Modus) gelangen Sie stets durch Drücken von SHIFT + den Modus-Button.

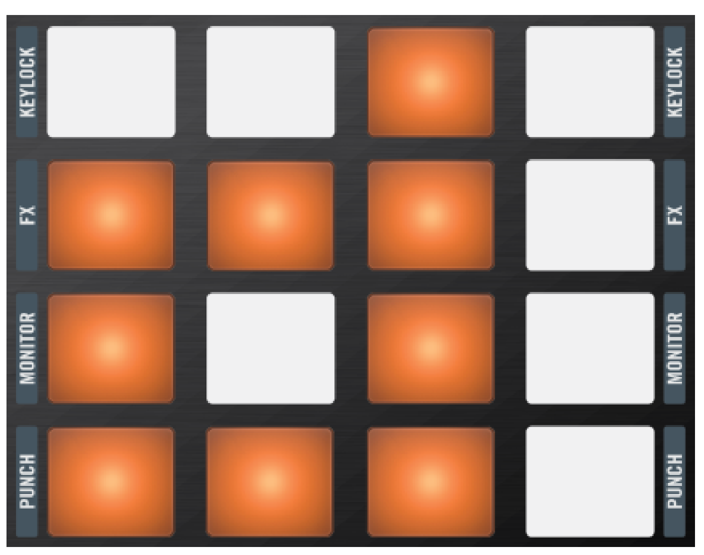
4.1.2 Zu den Sample-Slot-Parametern

Jeder Sample Slot hat vier Parameter, die Sie, bei gedrücktem SHIFT-Button, direkt mit den Pads verändern können. Die Namen der Parameter stehen an beiden Seiten der Pad-Matrix des F1 geschrieben. Die Buttons auf dem F1 heißen (von oben nach unten):

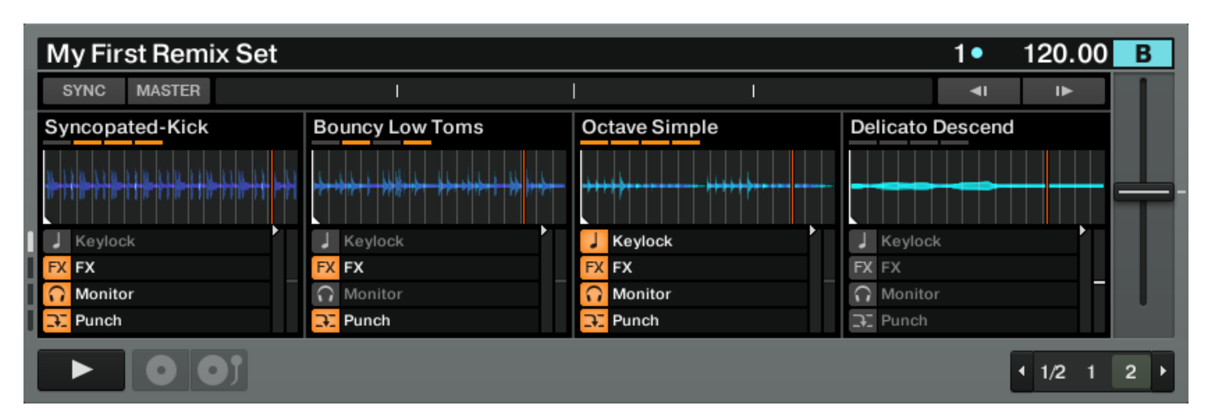
- KEYLOCK: Aktiviert bzw. deaktiviert die Keylock-Funktion, sodass die Tonhöhe eines Samples trotz Tempoänderung gleichbleibt.
- FX: Leitet den Sound des Sample Slots durch die dem Deck zugewiesenen Effekte, bzw. sperrt diese Leitung. Nähere Informationen zum Leiten der Effekte (FX-Routing) entnehmen Sie bitte dem TRAKTOR-2-Handbuch.
- MONITOR: Schaltet das Kopfhörer-Monitoring (Vorhören) an und aus, unabhängig von der Lautstärke der Sample Slots.
- PUNCH: Sorgt dafür, dass die musikalische Phrasierung nicht verloren geht, wenn Sie zwischen Samples hin- und herwechseln. Jedes Sample übernimmt die Wiedergabeposition sowie die Parameter des vorherigen Samples, wodurch Sie neue Samples "reinhämmern" können, ohne Sie von Beginn an spielen zu müssen.



Weitere Informationen über Sample-Slot-Parameter erhalten Sie in Kapitel ↑4.13, Sample-Slot-Parameter.



Mit dem SHIFT-Button können Sie die vier Sample-Slot-Parameter für jeden Sample Slot an- und ausschalten.



Wenn Sie den SHIFT-Button auf dem F1-Controller drücken, werden die Sample-Slot-Parameter auch im Remix Deck sichtbar.

4.2 Performance-Modus

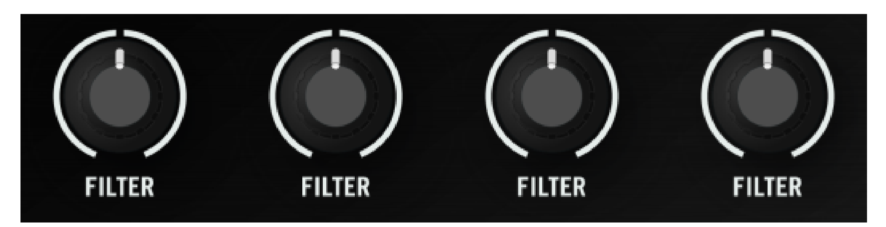
Der Performance-Modus ist der Standard-Modus ("Default-Modus") des KONTROL F1. In diesem Modus navigieren Sie durch das Sample-Gitter, können Samples triggern, die Sample-Slot-Wiedergabe stummschalten oder stoppen, Sample-Slot-Parameter bearbeiten, sowie die Lautstärke-Fader und die Filter-Drehregler bedienen. Sehr wahrscheinlich werden Sie die meiste Zeit im Performance-Modus verbringen, somit ist es gut, damit zu beginnen.

In diesem Kapitel beschreiben wir die Funktionsweise aller Bedienelemente des Controllers, wenn sich der F1 im Performance-Modus befindet. Die einzigen Steuerungen, die nicht von den verschiedenen Controller-Modi beeinflusst werden, sind die Filter-Drehregler und die Lautstärke-Fader; ihre Funktion bleibt immer gleich.

Dies ist das längste und wahrscheinlich auch wichtigste Kapitel in diesem Handbuch und es hilft Ihnen dabei, sicher im alltäglichen Umgang mit dem F1 zu werden.

4.2.1 Filter-Drehregler

Ganz oben auf dem TRAKTOR KONTROL F1 befinden sich die vier Filter-Drehregler; sie haben eine Zwei-Wege-Steuerung (Tiefpass und Hochpass) für die Filter an jedem Sample Slot des sich gerade im Fokus befindenden Remix Decks.



Die Filter-Drehregler des F1 steuern Zwei-Wege-Filter für jeden Sample Slot.

Die Drehregler haben in der Mitte einen Einrastpunkt, an dem der Filter inaktiv ist und den Sound nicht beeinflusst. Wenn Sie die Drehregler von der Mittelstellung entgegen dem Uhrzeigersinn drehen, wird die Cutoff-Frequenz des Tiefpass-Filters verringert (tiefere Töne werden durchgelassen, während höhere Töne herausgefiltert werden). Wenn Sie die Drehregler von der Mittelstellung im Uhrzeigersinn drehen, erhöht sich die Cutoff-Frequenz des Hochpass-Filters (höhere Töne werden durchgelassen, während tiefere Töne herausgefiltert werden).

Die Filter können in jedem Modus benutzt werden.



Die Filter-Drehregler des F1 können immer benutzt werden, unabhängig davon in welchem Modus sich der F1 befindet.

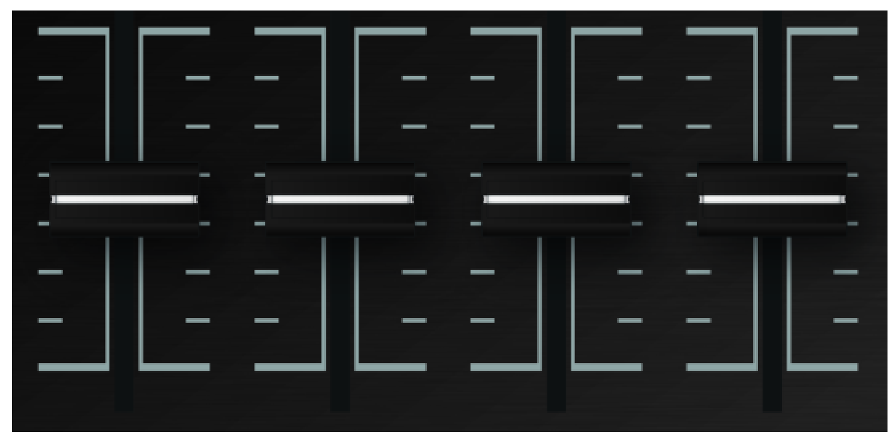
► Drehen Sie die Filter-Drehregler für Tiefpass-Filterung nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn) und für Hochpass-Filterung nach rechts.



Beachten Sie, dass sich die entsprechenden Drehregler in der Software mit drehen, sobald Sie die Filter-Drehregler auf Ihrem F1 bewegen. Falls die Filter-Drehregler in der Software bewegt wurden und nicht mehr mit den Positionen der Filter-Drehregler auf Ihrem F1 übereinstimmen, springen die Software-Drehregler zu den Positionen der Hardware-Drehregler, sobald Sie die Drehregler auf Ihrem F1 bewegen.

4.2.2 Lautstärke-Fader

Unterhalb der vier Filter-Drehregler befinden sich die vier Lautstärke-Fader, die den vier Sample Slots des Remix Decks entsprechen, die aktuell vom F1 gesteuert (im Fokus des F1) werden.



Die Lautstärke-Fader des F1.

Wie die Filter-Drehregler auch, arbeiten die Lautstärke-Fader unabhängig von den anderen Remix-Deck-Modi. Auch wenn Sie sich beispielsweise im Reverse-Modus befinden, haben Sie mit den Lautstärke-Fadern und den Filter-Drehreglern stets die gesamte Kontrolle über die Lautstärke und die Filter der Sample Slots.

► Schieben Sie die Lautstärke-Fader nach oben, um die Sample-Slot-Lautstärke zu erhöhen, und runter, um sie zu verringern.



Die Lautstärke-Fader des F1 verhalten sich wie die Filter-Drehregler und steuern die entsprechenden Remix-Deck-Fader auf der Benutzeroberfläche der Software. Falls die Lautstärke-Fader in der Software bewegt wurden und nicht mehr mit den Positionen der Lautstärke-Fader auf Ihrem F1 übereinstimmen, springen die Software-Fader zu den Positionen der Hardware-Fader, sobald Sie die Fader auf Ihrem F1 bewegen.

Den Gain eines Samples an dessen Lautstärke anpassen

Wenn Sie mit mehreren Samples in einem Remix Set auflegen, werden Sie mit großer Sicherheit irgendwann die Situation haben, dass der Gain (die Audio-Lautstärke) eines Samples nicht mit dem Gain eines anderen Samples "übereinstimmt".

Und hier ist die Lösung: **Wenn Sie, bei gedrücktem SHIFT-Button, den Lautstärke-Fader bewegen**, wird die Lautstärke des Sample Slots normal angepasst, allerdings **erfolgt die gleichzeitige Anpassung am Sample-Gain genau gegenteilig**. Der reine Effekt dieses Vorgangs ist letztendlich, dass sich der Ausgangspegel des Sample Slots nicht verändert – jede Verminderung der Lautstärke des Sample Slots, wirkt sich als eine Verstärkung des Sample-Gain aus, oder umgedreht.

Auch wenn das jetzt etwas verwirrend klingen mag, so ist es doch eine äußerst hilfreiche Funktion! Wir möchten Ihnen das an zwei Beispielen demonstrieren:

Beispiel 1: Im Sample Slot 1 befindet sich **ein Sample, das im Verhältnis zu den anderen Samples zu laut ist**, wobei alle Lautstärke-Fader auf ihrer maximalen Position (ganz nach oben) sind.

1. Benutzen Sie den Lautstärke-Fader, um den Pegel von Sample Slot 1 auf die richtige Lautstärke herunterzubringen.
2. Halten Sie dann SHIFT gedrückt und bewegen Sie den Lautstärke-Fader zurück nach ganz oben.

→ Da TRAKTOR bei aufgedrehter Lautstärke den Gain des Samples verringert, wird das Sample immer noch die etwas leisere Lautstärke haben, obwohl der Lautstärke-Fader jetzt ganz nach oben geschoben ist. Der Gain für diese Sample-Zelle ist nun korrekt eingestellt.



Die Anpassung des Sample-Gain (mit SHIFT + Lautstärke-Fader), passt nur den Gain für die aktuell wiedergegebene Sample-Zelle an. Die anderen Sample-Zellen in dem gleichen Sample Slot (Spalte) werden davon nicht betroffen!

Beispiel 2: Sagen wir Sie haben in Sample Slot 3 genau das umgekehrte Problem, **das Sample ist zu leise**, obwohl der Lautstärke-Fader für den Slot 3 ganz oben geschoben ist.

1. Drücken und halten Sie SHIFT, während Sie den Lautstärke-Fader für den Sample Slot 3 ein wenig herunter schieben. Denken Sie daran: Sie werden keine Veränderung hören, da der Gain des Samples in gleicher Menge *erhöht* wird, in der die Sample-Slot-Lautstärke *verringert* wird.
2. Sobald das Sample laut genug ist, lassen Sie SHIFT los und schieben den Lautstärke-Fader wieder nach oben, um den Ausgangs-Pegel des Sample Slots anzuheben.

Hierbei ist wichtig zu erkennen, dass, wenn Sie bei gedrückt gehaltenem SHIFT-Button die Lautstärke-Fader bewegen, Sie die Lautstärke der Sample-Zelle in die entgegengesetzte Richtung des eigentlichen Gain des Samples bewegen. Während Sie bei gedrückt gehaltenem SHIFT-Button die Lautstärke-Fader bewegen, hören Sie keinen Lautstärke-Unterschied, da der Gain der Sample-Zelle durch die Änderung des tatsächlichen Sample-Gain kompensiert wird!



Es ist eine gute Idee ein Remix Set zu laden und das Verändern des Sample-Gains in mehreren Sample-Zellen zu üben, um ein Gefühl dafür zu entwickeln! Sobald Sie sich darin sicher fühlen, werden Sie merken, dass dies ein schneller und einfacher Weg ist, die in Ihren Remix Decks wiedergegebenen Samples anzugleichen.

4.2.3 SYNC-(MASTER)-Button

Dieser Button bestimmt die SYNC- und MASTER-Status für das Remix Deck, das Sie mit Ihrem F1 steuern. Die Sync-Funktion synchronisiert das Remix Deck mit dem aktuell als Master festgelegten TRAKTOR-Deck. Die Master-Funktion legt das Remix Deck selbst als Master-Deck fest.

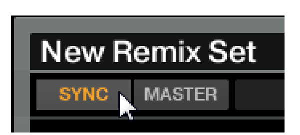
In diesem Handbuch werden wir die Sync- und Master-Status nur so weit behandeln, wie es für den Umgang Ihres F1 mit den Remix Decks relevant ist. Nähere Informationen über Sync- und Master-Status finden Sie im TRAKTOR-2-Handbuch.



Der SYNC-(MASTER)-Button auf dem F1.

Sync

Durch Drücken des SYNC-(MASTER)-Buttons (*ohne* SHIFT), schalten Sie den Sync-Status des Decks um. Der SYNC-(MASTER)-Button spiegelt den Status des SYNC-Buttons in der TRAKTOR-Software wider.



Der SYNC-Button eines Decks in der Software.

Wenn die Sync-Funktion an einem Deck aktiviert ist, leuchtet der SYNC-(MASTER)-Button (und somit auch der entsprechende Button in der Software). Ist die Sync-Funktion deaktiviert (entweder durch Drücken des Buttons auf dem F1 oder durch Klicken auf den SYNC-Button in der TRAKTOR-Software) ist der Button aus.

► Drücken Sie SYNC (MASTER), um den Sync-Status des Remix Decks umzuschalten.

Master

Um herauszufinden, ob das von Ihrem F1 gesteuerte Remix Deck TRAKTOR's Master-Deck ist oder nicht, drücken und halten Sie SHIFT. Der SYNC-(MASTER)-Button leuchtet, wenn das Deck als Master fungiert, andernfalls ist der Button aus.

Durch Drücken von SHIFT + SYNC (MASTER), schalten Sie den Status des Remix Decks um. Wie auch bei der Sync-Funktion, sind der Status des MASTER-Buttons in der TRAKTOR-Software und der Status des SYNC-(MASTER)-Buttons während SHIFT gedrückt ist auf dem F1 (z. B. leuchtend oder gedimmt) die gleichen.

► Drücken Sie SHIFT + SYNC (MASTER), um den Master-Status des Remix Decks umzuschalten.

4.2.4 QUANT-(EDIT)-Button

Die primäre Funktion des QUANT-(EDIT)-Buttons besteht darin, die Quantisierung auf dem Deck zu aktivieren bzw. deaktivieren, und den Quantisierungswert zu ändern. Der sekundäre Modus ist der Bearbeitungs-Modus und wird durch Drücken von SHIFT + QUANT (EDIT) aktiviert. Wir werden über den Bearbeitungs-Modus noch einmal separat in Abschnitt ↑4.11, Bearbeitungs-Modus (Edit-Modus) sprechen.



Der QUANT-(EDIT)-Button.

Quantisieren

Quantisierung ist wichtig, um das Timing der von Ihnen mit Ihrem F1 getriggerten Samples anzupassen. Dieses Timing nennt man Quantisierungswert und bewegt sich in einem Bereich von einer einzelnen Sechzehntelnote bis zu 32 Schlägen (8 Takte). Diese Werte, vom kürzesten bis zum längsten, sind: 1/4 Schlag (Sechzehntel-Note), 1/2 Schlag (Achtel-Note), 1 Schlag (Viertel-Note), 2 Schläge, 4 Schläge, 8 Schläge, 16 Schläge und 32 Schläge.

In den meisten Fällen möchten Sie, dass Ihre Samples eng beieinander (quasi synchron) mit dem Rest des Tracks und wahrscheinlich auch den anderen in einem oder mehreren Remix Decks wiedergegebenen Samples getriggert werden. Das erreichen Sie mit der Quantisierung.



Beachten Sie: der Quantisierungswert repräsentiert nicht die Anzahl an Schlägen, die es dauert, bevor das Sample abgespielt wird und ist somit auch kein "Verzögerungs"-Wert; der Quantisierungswert repräsentiert eine Markierung im internen Taktzähler des Remix Decks (wie ein Taktstrich auf einem Notenblatt). Hier ein Beispiel: ist der Quantisierungswert auf 4 gesetzt, wird ein von Ihnen angeschlagenes Sample beim nächsten 4/4-Takt des internen Taktzählers des Remix Decks abgespielt!

Ist zum Beispiel der Quantisierungswert auf 4 gesetzt und Sie lösen durch Drücken auf ein Pad ein Sample aus, dann wird das Sample nicht vor dem nächsten Erstschlag eines neuen Taktes im internen Taktzähler des Remix Decks abgespielt. Wenn Sie den Quantisierungswert

auf 1 setzen, beginnt das Sample gleichermaßen beim nächsten Schlag. Abhängig von der Art der Samples in Ihren Remix Decks und dem von Ihnen aufgelegten Musikstil, können sogar längere (oder kürzere!) Quantisierungswerte verwendet werden. Wenn Ihre Samples beispielsweise Teile einer musikalischen 4-Takt-Phrase sind, die Sie in einen harmonischen Einklang bringen möchten, könnten Sie überlegen, den Quantisierungswert auf 16 zu setzen, also 16 Schläge = 4 Takte. Setzen Sie den Quantisierungswert für "anfälligere" Stile auf 1/8- oder 1/16-Note.

Ist die Quantisierung deaktiviert, beginnen Ihre Samples sofort zu spielen, sobald Sie sie triggern. Vielleicht möchten Sie in einigen Live-Situationen genau das, um mehr Freiheit beim Timing zu haben, wenn Sie beispielsweise eine Reihe von One-Shots abfeuern.



Aktivieren Sie die Quantisierungs-Funktion, um nahtlose Übergänge Ihrer Samples im Remix Deck zu erreichen.

Quantisierung ein- und ausschalten

Wenn Sie den QUANT-(EDIT)-Button innerhalb einer Sekunde drücken und wieder loslassen (Sie dürfen während dieser kurzen Zeit keine anderen Steuerungen bedienen), dann wird der Status der Quantisierung mit dem Loslassen des Buttons umgeschaltet. Der QUANT-(EDIT)-Button leuchtet auf, wenn die Quantisierung aktiviert ist.

► Drücken Sie kurz den QUANT-(EDIT)-Button, um die Quantisierung an dem Remix Deck zu deaktivieren.

Den aktuellen Quantisierungswert anzeigen lassen

Wenn Sie den QUANT-(EDIT)-Button länger als eine Sekunde gedrückt halten, wird Ihnen der F1 den aktuellen Quantisierungswert in zwei unterschiedlichen Weisen mitteilen:

- Auf dem 7-Segment-Display wird Ihnen der Quantisierungswert von 1/4 Schlag (Sechnehntel-Note) bis 32 Schläge angezeigt; wenn der Quantisierungswert zwischen 1 und 32 Schlägen liegt, werden nur die Zahlen auf dem Display angezeigt. Bei niedrigeren Werten erscheint oben links in dem Display ein Dezimalpunkt gefolgt von einer Zahl. Für 1/2 Schlag (Achtel-Note) wird eine "2" mit voranstehendem Dezimalpunkt oben links im Display angezeigt, und für 1/4 Schlag (Sechzehntel-Note) eine "4" mit voranstehendem Dezimalpunkt.

- Auf den Pads sehen Sie auf der linken Hälfte der Pad-Matrix ein Farbmuster (acht Pads für acht mögliche Werte), wobei der aktuelle Quantisierungswert hervorgehoben ist.

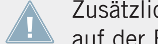


Wenn Sie den QUANT-(EDIT)-Button gedrückt halten, bietet Ihnen das Farbmuster eine intuitive Methode, um den Quantisierungswert zu sehen: Die erste Spalte der Pads – von rot zu gelblich-orange – repräsentiert die Werte, die kürzer als 1 Takt sind. Die zweite Spalte – von gelblich-grün zu grün – repräsentiert die Werte, die 1 Takt oder länger sind.

Den Quantisierungswert ändern

Um den Quantisierungswert eines Remix Decks mit dem F1 zu ändern, halten Sie QUANT (EDIT) länger als eine Sekunde gedrückt. Der F1 zeigt Ihnen jetzt den aktuellen Quantisierungswert auf den Pads und auf dem 7-Segment-Display an (siehe oben). Während Sie QUANT (EDIT) weiterhin gedrückt halten, können Sie den Quantisierungswert auf eine der folgenden beiden Weisen ändern:

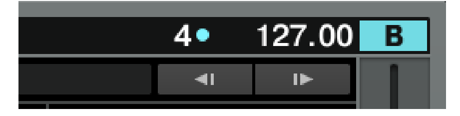
- Pads: Die Pads zeigen ein dem Quantisierungswert entsprechendes Farbmuster. Wenn Sie ein Pad drücken, wählen Sie dadurch den Wert aus, der mit dem Pad verknüpft ist. Das soeben gedrückte Pad beginnt hell zu leuchten und zeigt Ihnen damit, dass Sie erfolgreich den Quantisierungswert geändert haben. Zusätzlich erscheint der neue Wert auf dem 7-Segment-Display.
- Encoder: Durch Drehen des Encoders, können Sie Schritt für Schritt durch die unterschiedlichen Werte gehen. Während Sie die Werte mit dem Encoder ändern, können Sie die dem jeweiligen Quantisierungswert entsprechenden Pads aufleuchten sehen.



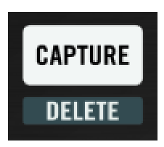
Zusätzlich zum visuellen Feedback auf dem F1, sehen Sie den Quantisierungswert auch auf der Benutzeroberfläche der TRAKTOR-Software.

► Halten Sie den QUANT-(EDIT)-Button gedrückt und drehen Sie den Encoder, um den Quantisierungswert eines Remix Decks zu ändern.

→ Der Quantisierungswert wird zusätzlich neben dem Deck-Tempo in der Software angezeigt.



4.2.5 CAPTURE-(DELETE)-Button



Der CAPTURE-(DELETE)-Button auf dem F1.

Drücken Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button, um in den Capture-Modus zu gelangen, und SHIFT- + CAPTURE-(DELETE)-Button, um in den Lösch-Modus zu gelangen. Lesen Sie für weitere Informationen bitte die Abschnitte ↑4.4, Capture-Modus und↑4.5, Lösch-Modus.

4.2.6 Das 7-Segment-Display

In den Werkseinstellungen zeigt das 7-Segment-Display die Sample-Gitter-Seite an, die aktuell auf dem Remix Deck in der TRAKTOR-Software sichtbar ist.



Das 7-Segment-Display neben dem Encoder auf dem F1.

Der Seitennummer ist ein "P" vorangestellt (für "Page" = "Seite"). Jede Sample-Gitter-Seite enthält 16 Sample-Zellen. Da jedes Remix Deck 64 Sample-Zellen beinhaltet, gibt es vier Seiten. Wird beispielsweise auf dem Display "P2" angezeigt, dann repräsentieren die Pads auf dem F1 die zweite Seite des aktuellen Remix Decks.

4.2.7 Encoder

Im Performance-Modus hat der Encoder des F1 zwei verschiedene Funktionen, abhängig davon, ob Sie ihn drehen oder drücken.



Der Encoder neben dem Display des F1.

Drehen Sie den Encoder, um durch das Sample-Gitter zu blättern

Wenn Sie den Encoder drehen, können Sie durch die vier Seiten des Sample-Gitters hoch und runter blättern; jede Stufe an dem Encoder blättert eine Seite nach oben oder unten, abhängig von der Richtung, in die Sie den Encoder drehen. Jedes Mal, wenn Sie eine Seite wechseln, erfolgt eine Animation an den Pads des F1, um den Wechsel zu verdeutlichen.

Drücken und halten Sie den Encoder für die Überblick-Funktion

Um sich einen schnellen Überblick davon zu verschaffen, was in Ihrem Remix Deck abgespielt wird, drücken und halten Sie den Encoder. Jede Reihe auf der Pad-Matrix repräsentiert dann eine Seite. Die erste Seite des Sample-Gitters im Remix Deck wird durch die erste Reihe repräsentiert, die zweite Seite durch die zweite Reihe, etc.

Wenn in allen Sample Slots Samples wiedergegeben werden und alle Sample-Zellen auf einer Seite sind, dann leuchtet die entsprechende Reihe auf und alle anderen Pad-Reihen sind dunkel. Falls jedoch eine oder mehrere Sample-Zellen auf anderen Seiten aktuell wiedergegeben werden, dann werden Sie auch die entsprechenden Pad-Reihen sehen, die Ihnen die Wiedergabe der Samples anzeigen.



Diese Überblick-Funktion der Remix Decks ist äußerst hilfreich, um einen schnellen Eindruck davon zu bekommen, was in einem Remix Deck passiert. Da Sie möglicherweise Samples haben werden, die über mehrere Seiten des Sample-Gitters eines Remix Decks abgespielt werden, kann es leicht passieren, dass Sie nicht mehr wissen, wo ein Sound herkommt, wenn Sie den Blick nur auf eine einzelne Seite gerichtet haben. Die Überblick-Funktion ist eine großartige Hilfe dabei, immer zu wissen, was auf Ihren Remix Decks vor sich geht.



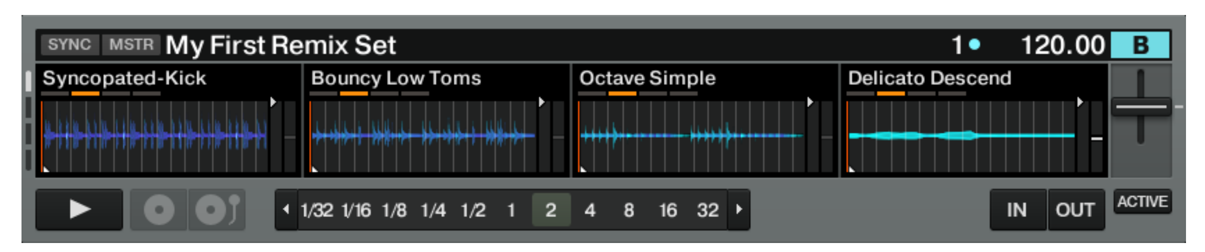
Sie können die Überblick-Funktion der Remix Decks mit einem Seitenwechsel kombinieren: Drücken und halten Sie den Encoder, und drücken Sie anschließend ein beliebiges Pad der Reihen 1 - 4, welche die Sample-Gitter-Seiten 1 - 4 repräsentieren. Wenn Sie beispielsweise ein Pad in Reihe 3 drücken (während Sie den Encoder gedrückt halten), und dann den Encoder loslassen, werden die Pads anschließend auf Seite 3 im Sample-Gitter des Remix Decks sein. Probieren Sie ein wenig herum, um herauszufinden, was am besten zu Ihrer Arbeitsweise passt!



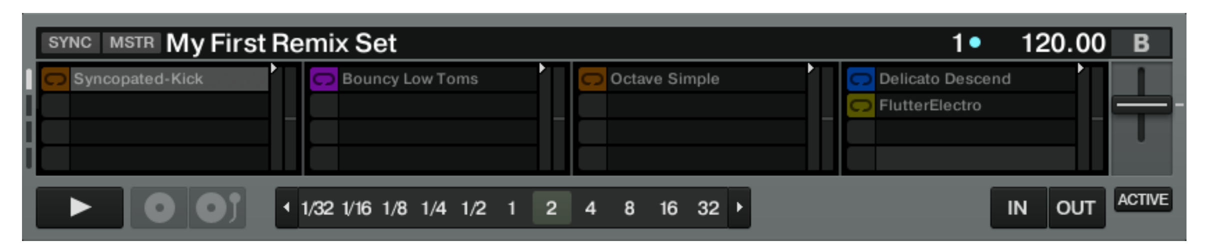
Wenn Sie den Encoder für die Überblick-Funktion der Remix Decks drücken und halten, werden die Pads keine Samples abspielen.

Wellenform- und Gitter-Ansichten umschalten

Wenn sich das aktuelle Remix Deck in der TRAKTOR-Software im Kleinansicht-Modus befindet, können Sie zwischen der Wellenform-Ansicht und der Gitter-Ansicht umschalten, indem Sie den Encoder einfach einmal drücken und wieder loslassen.

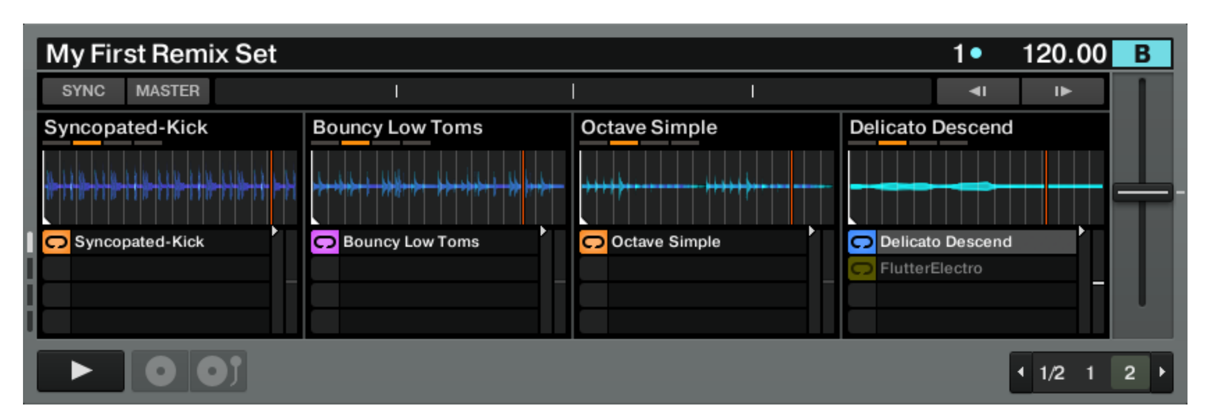


Ein Remix Deck im Kleinansicht-Modus mit aktiver Wellenform-Ansicht.



Ein Remix Deck im Kleinansicht-Modus mit aktiver Gitter-Ansicht.

Wenn sich das Remix Deck in der Software im Großansicht-Modus befindet, ist die Software durch Drücken des Encoders nicht betroffen, da das Sample-Gitter bereits sichtbar ist.



Ein Remix Deck im Großansicht-Modus.



Doppelklicken Sie in der Software auf den oberen Rand des Decks, um durch die Ansichts-Modi zu schalten.

► Drücken Sie den Encoder einmal und lassen Sie ihn wieder los, um zwischen der Wellenform-Ansicht und der Gitter-Ansicht in der Software umzuschalten (funktioniert nur, wenn sich das Remix Deck im Kleinansicht-Modus befindet).

Ein Remix Set speichern

Wenn Sie Veränderungen am Remix Set des aktiven Remix Decks vorgenommen haben und diese Änderungen speichern möchten, gehen Sie wie folgt vor:

► Halten Sie SHIFT und drücken Sie den Encoder.

Wenn Sie ein bereits bestehendes Remix Set speichern, stehen Ihnen in der TRAKTOR-Software die folgenden Möglichkeiten zur Auswahl: Overwrite, Rename, oder Cancel. Mit dem Encoder können Sie Ihre gewünschte Option auswählen:

► Drücken Sie den Encoder, um die von Ihnen gewählte Option zu bestätigen.

Andererseits, falls die Inhalte des Remix Decks nicht aus einem Remix Set geladen wurden (sprich der Inhalt des Remix Decks wurde von anderen Decks gesampelt oder mit einzelnen Sounds aus der Collection gefüllt), dann wird beim Ausführen dieser Funktion ein neues Remix Set gespeichert. Das Remix Set erhält dann den folgenden Namen: "Remix Set" gefolgt vom Datum und der Uhrzeit, sodass Sie genau erkennen, wann Sie das Remix Set speichern.

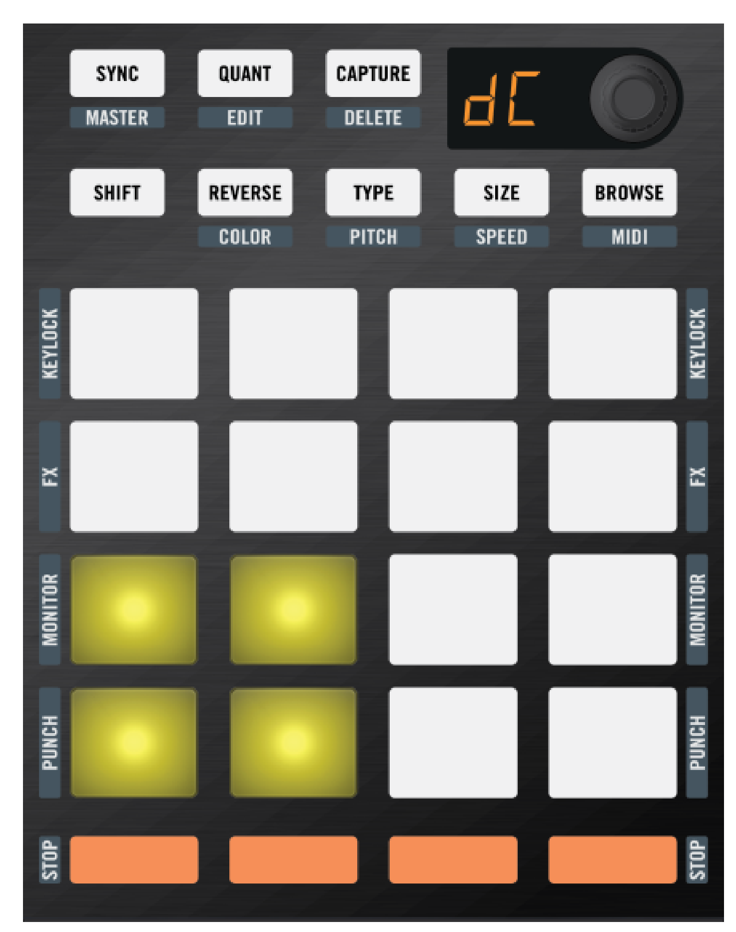
Den F1 einem anderen Remix Deck zuweisen / Den Fokus mit dem Controller ändern

Sie können das vom F1 gesteuerte Remix Deck mit dem Encoder ändern:

► Halten Sie SHIFT und drehen Sie den Encoder.

Beachten Sie, dass dies nur möglich ist, wenn zwei oder mehr Decks als Remix Decks festgelegt sind. Wenn Sie SHIFT gedrückt halten und den Encoder drehen, zeigt Ihnen der F1 in zweierlei Weise an, welches Remix Deck gesteuert wird:

- **7-Segment-Display**: Das Display zeigt den Namen des gesteuerten Decks mit dem Buchstaben "d" gefolgt vom Buchstaben des Decks an. Wenn also beispielsweise Deck C gesteuert wird, zeigt das Display "dC" an, wird Deck D gesteuert, wird "dd" angezeigt.
- **Pads**: Mit einem Blick auf die Pads des F1 können Sie sofort erkennen, welches Deck das gesteuerte Remix Deck ist. Die 16 Pads sind in 2x2-Pad-Abschnitte aufgeteilt. Jeder Abschnitt repräsentiert ein Deck.



Das 7-Segment-Display – der Quadrant links unten auf dem F1 zeigt an, dass Deck C das Remix Deck ist, das aktuell vom F1 gesteuert wird.



Bedenken Sie, dass ein Pad-Quadrant nur zu leuchten beginnt, wenn das entsprechende Deck ein Remix Deck ist. Wenn Sie beispielsweise Deck C als Track Deck eingestellt haben, wird der untere linke Quadrant nicht leuchten, wenn Sie den Encoder drehen. Das liegt daran, dass der F1 nur Remix Decks steuern kann.

Nachdem Sie SHIFT losgelassen haben, zeigt Ihnen der F1 nun den Status des soeben zugewiesenen Remix Decks. Oft entsprechen die Positionen der Lautstärke-Fader und der Filter-Drehregler nicht denen des neuen Decks. Wenn Sie im vorherigen Deck beispielsweise alle

Lautstärke-Fader ganz nach oben geschoben hatten, der Lautstärke-Fader von Sample Slot 2 in dem neu gewählten Remix Deck allerdings in mittlerer Position ist, stimmt die "voll aufgedrehte" Position des physikalischen Faders nicht dem eigentlich Wert in dem Remix Deck überein. In diesem Fall springen die Bedienelemente in der Software an die Positionen ihrer Entsprechungen auf der Hardware, sobald diese bewegt werden.

Welches Deck steuert der F1, wenn TRAKTOR gestartet wird?

Wenn Sie TRAKTOR das erste Mal mit angeschlossenem F1 starten, oder wenn Sie den F1 mit TRAKTOR verbinden, wenn die Software bereits ausgeführt wird, zeigt der F1 Ihnen an, welches Remix Deck aktuell gesteuert wird (auf eine der beiden oben beschriebenen Weisen). Beim Start blinkt der entsprechende 2x2-Pad-Matrix-Quadrant. Um das Blinken zu stoppen, drücken Sie einfach ein beliebiges Pad oder einen beliebigen Button auf dem F1.

4.2.8 SHIFT-Button

Wenn Sie den SHIFT-Button zusammen mit einem anderen Funktions-Button drücken, erhalten Sie Zugang zu den sekundären Funktionen.



Der SHIFT-Button.

Die Namen dieser Funktionen stehen direkt unter den Buttons Ihres F1 in grauen Buchstaben geschrieben. Diese sekundären Funktionen werden in den folgenden Abschnitten zu den verschiedenen Buttons und Pads auf dem F1 erklärt.

4.2.9 REVERSE-(COLOR)-Button

Die primäre Funktion des REVERSE-(COLOR)-Buttons ist es, wie der Name schon sagt, Zugriff auf Reverse-Funktionen (Umkehr-Funktionen) zu erhalten. Die sekundäre Funktion, der Farb-Modus (Color-Modus, wird aktiviert, wenn gleichzeitig SHIFT gedrückt wird), wird in Abschnitt ↑4.6, Farb-Modus (Color-Modus) näher erläutert.



Der REVERSE-(COLOR)-Button.

Mit dem F1 können Sie die umgekehrte Sample-Wiedergabe entweder "temporär" (gated) (sprich solange Sie das Pad der Sample-Zelle gedrückt halten) oder "permanent" (latched) (sprich die umgekehrte Wiedergabe geht weiter, auch wenn Sie das Pad der Sample-Zelle losgelassen haben) ausführen.

Ein Sample temporär umkehren

Für eine temporäre (gated) umgekehrte Sample-Wiedergabe, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken und halten Sie den REVERSE-(COLOR)-Button.
2. Während Sie den Button halten, drücken und halten Sie ein Pad, an dem ein Sample wiedergegeben wird.
3. Lassen Sie das Pad los. Das Sample kehrt in seine normale Wiedergaberichtung zurück.
4. Lassen Sie den REVERSE-(COLOR)-Button los.



Wenn Sie weitere Samples in anderen Sample-Zellen umgekehrt wiedergeben möchten, können Sie den REVERSE-(COLOR)-Button gedrückt halten und anschließend ein anderes Pad drücken.



TRAKTOR's Remix Decks verwenden eine "intelligente" Technik zur Sample-Umkehr: Wenn Sie ein Sample rückwärts wiedergeben und dann das Pad, wie oben beschrieben, loslassen, führt das Sample die Wiedergabe an der Stelle fort, wo es ohne die Sample-Umkehr wäre. Das bedeutet, wenn Sie einen Umkehr-Effekt temporär anwenden, bleibt die Phrase Ihrer Samples dennoch gleich!



TRAKTOR's Remix Decks verwenden eine "intelligente" Technik zur Sample-Umkehr: Wenn Sie ein Sample rückwärts wiedergeben und dann das Pad, wie oben beschrieben, loslassen, führt das Sample die Wiedergabe an der Stelle fort, wo es ohne die Sample-Umkehr wäre. Das bedeutet, wenn Sie einen Umkehr-Effekt temporär anwenden, bleibt die Phrase Ihrer Samples dennoch gleich!

Ein Sample permanent umkehren

Für eine permanente (latched) umgekehrte Sample-Wiedergabe, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken und halten Sie den REVERSE-(COLOR)-Button.
2. Während Sie den Button halten, drücken und halten Sie ein Pad, an dem ein Sample wiedergegeben wird.
3. Lassen Sie den REVERSE-(COLOR)-Button los, **bevor** Sie das Pad loslassen.

→ Der Unterschied zwischen temporärer und permanenter umgekehrter Sample-Wiedergabe liegt nur darin, ob Sie zuerst das Pad (temporär/gated) oder zuerst den REVERSE-(COLOR)-Button (permanent/latched) loslassen.



Sie können mehr als ein Pad gedrückt halten, wenn Sie die Wiedergaberichtung mehrerer Samples umkehren möchten.

4.2.10 TYPE-(PITCH)-, SIZE-(SPEED)-, BROWSE-(MIDI)-Buttons

Mit diesen Buttons gelangen Sie zu ihren jeweiligen Modi, abhängig davon, ob Sie sie alleine drücken, oder zusammen mit dem SHIFT-Button. An späterer Stelle in diesem Kapitel wird unter den entsprechenden Überschriften (↑4.7, Type-Modus und ↑4.8, Pitch-Modus, ↑4.9, Size-Modus und↑4.10, Tempo-Modus (Speed-Modus), und ↑4.3, Browse-Modus) näher auf die Buttons und ihre Modi eingegangen.

4.2.11 Die Pads

Die Pads sind die wichtigsten Performance-Elemente auf Ihrem F1. Die meiste Zeit werden Sie die Pads in ihrem primären Modus – dem Performance-Modus – zum Abspielen Ihrer Samples benutzen.

Zusätzlich zu ihrer Hauptfunktion, dem Abspielen von Samples, haben die Pads auch noch sekundäre Funktionen zum Umschalten verschiedener Sample-Slot-Parameter, wie weiter unten beschrieben.



Die farbigen Pads des F1 wurden entwickelt, um Ihnen schnell und intuitiv bei der visuellen Orientierung zu helfen und Ihnen eindeutiges Feedback bei Vorgängen wie der Navigation oder dem Laden zu geben. Wenn Sie eine durchdachte Kombination aus farblicher Kennzeichnung und Pad-Animation benutzen, macht es Ihnen die Pad-Matrix einfach und angenehm, Remix Sets mit dem F1 zu bauen und zu "performen".

Samples abspielen

Wenn Sie im Performance-Modus die Pads drücken, werden Samples abgespielt und die dazugehörigen Pads beginnen zu leuchten. Wenn Sie einen relativ langen Quantisierungswert festgelegt haben (siehe auch ↑4.2.4, QUANT-(EDIT)-Button), werden die von Ihnen gedrückten Pads zuerst "pulsieren" (blinken), bis Sie letztendlich abgespielt werden. Das signalisiert Ihnen, dass das Sample "abspielbereit", oder auch "in Bereitschaft" ist, bevor es abgespielt wird. Sobald es wiedergegeben wird, leuchten die gedrückten Pads durchgehend hell.

Das 4x4-Gitter der Pads entspricht einer Seite im Sample-Gitter, in der 4 Reihen und 4 Spalten von Samples enthalten sind. Die LEDs der Pads leuchten in derselben Farbe, wie die Samples, die sich in den entsprechenden Sample Slots auf der Seite in der Software befinden. Dadurch erkennen Sie, welches Sample abgespielt wird, wenn Sie ein Pad drücken.



Es ist hilfreich eine durchdachte farbliche Kennzeichnung für die Samples in Ihren Remix Sets zu verwenden. Ihr System dabei und Ihre Farbwahl entscheiden natürlich nur Sie allein. Die einen kategorisieren die Instrumente und wählen die Farben anhand der Kategorien, wie beispielsweise rot für Bass, gelb für Drums, blau für Leads und grün für One-Shots und Crescendos. Andere wiederum wählen kältere Farben (Blau- und Grüntöne) für tiefere Sounds und wärmere Farben für Sound in höheren Tonlagen. Wenn Sie Ihr eigenes System entwickeln und damit arbeiten, wird Ihre Arbeitsweise davon garantiert profitieren!

Sobald ein Sample aufhört zu spielen, leuchtet das zugehörige Pad nur noch gedimmt und zeigt Ihnen somit an, dass die Sample-Zelle zwar belegt ist, aber nicht abgespielt wird.



Sie können die Helligkeit des hellen sowie des gedimmten Status der Pads über das File-Menü in TRAKTOR's Preferences in der Software anpassen. Klicken Sie auf den TRAKTOR-KONTROL-F1-Tab, der sich unten links im Prefercences-Fenster von TRAKTOR befindet. Unter LEDs können Sie mit den beiden Schiebereglern die On State Brightness (Helligkeit wenn leuchtend) und die Dim State Percentage (Helligkeit wenn gedimmt) anpassen.

Außer für Samples, die im One-Shot-Modus wiedergegeben werden (siehe Abschnitt unten), gibt es also drei Pad-Beleuchtungsstatus für Samples enthaltende Sample-Zellen (leere Sample-Zellen leuchten nicht):

- **Pad ist gedimmt**: Der Sample Slot enthält ein Sample, das aber nicht wiedergegeben wird.
- **Pad pulsiert**: Das Sample ist aktiv und wird zu einer durch den Quantisierungswert festgelegten Zeit abgespielt (siehe auch ↑4.2.4, QUANT-(EDIT)-Button).
- **Pad leuchtet hell**: Das Sample wird gerade wiedergegeben.

Spezialfall: One-Shot-Samples

Wie oben beschrieben haben die Pads drei unterschiedliche Beleuchtungsstatus für alle Sample-Arten, außer für Samples im One-Shot-Modus. Samples im One-Shot-Modus sind speziell, da Sie in diesem Modus ein Sample abspielen und es scratchen können – meistens wird beim Scratchen die Wiedergabe vor den Start des Samples gelegt oder über dessen Ende hinaus gespielt, aber Sie erwarten, dass das Sample noch da ist, wenn Sie Ihre Aufnahme zur ursprünglichen Position des Samples im internen Taktzähler des Decks zurückspulen. Aus diesem Grund haben, zusätzlich zu den drei oben beschriebenen Pad-Beleuchtungsstatus, Samples im One-Shot-Modus noch drei weitere Beleuchtungsstatus:

- **Pad ist weiß**: Das Sample wurde bereits wiedergegeben.
- **Pad ist weiß gedimmt**: Die Wiedergabeposition ist hinter dem Sample. Wenn Sie das Deck zur Position des Samples im internen Taktzähler des Decks zurückspulen, wird es erneut wiedergegeben.
- **Pad ist weiß pulsierend**: Die Wiedergabeposition ist vor dem Sample. Wenn Sie das Deck starten, wird das Sample erneut wiedergegeben, sobald seine Position erreicht ist.

Siehe Abschnitt ↑4.7.3, Art der Sample-Wiedergabe (Sample Play Type) ändern für weitere Informationen über One-Shot- und Loop-Modus.

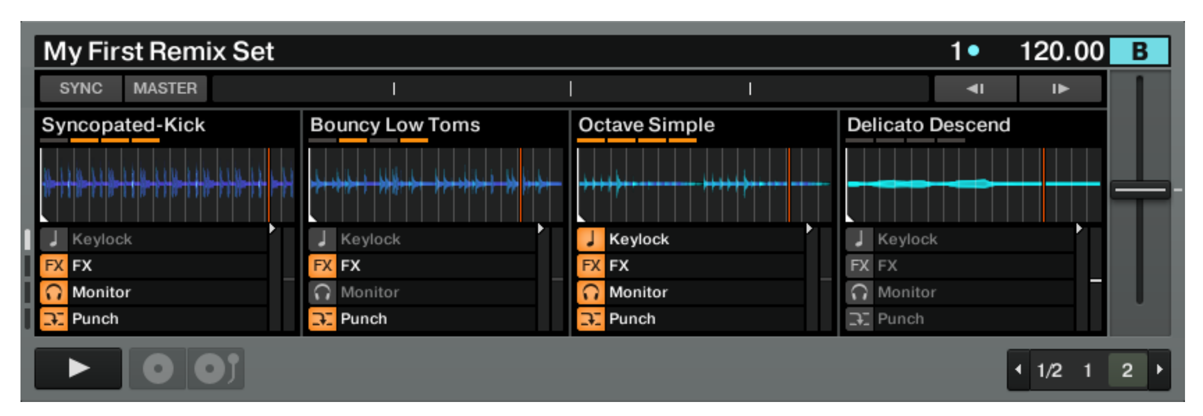


Beachten Sie, dass Samples im One-Shot-Modus ein anderes Verhalten aufweisen, abhängig davon, ob die Punch-Funktion an dem entsprechenden Sample Slot aktiviert ist oder nicht. Ist Punch nicht aktiv, kann ein Sample im One-Shot-Modus beliebig oft getriggert werden, und wird dann stets an der aktuellen Stelle im internen Taktzähler des Decks platziert. Ist Punch hingegen aktiviert, bleibt das Sample "festgeheftet" an seiner Position, d.h., das neu getriggerte Sample nimmt dei Position des alten Samples im internen Taktzähler ein. Siehe auch ↑4.13.6, Punch.

Sample-Slot-Parameter überprüfen und festlegen

Die Sample Slots des Remix Decks haben vier Parameter-Buttons, die deren Verhalten steuern. Diese Buttons sind (von oben nach unten): KEYLOCK, FX, MONITOR und PUNCH.

In der TRAKTOR-Software können Sie diese Parameter sehen, wenn Sie den Mauszeiger über den Sample-Namen oder den Wellenform-Bereich oben in den Remix Decks halten. Sie werden als Icons von links nach rechts repräsentiert.

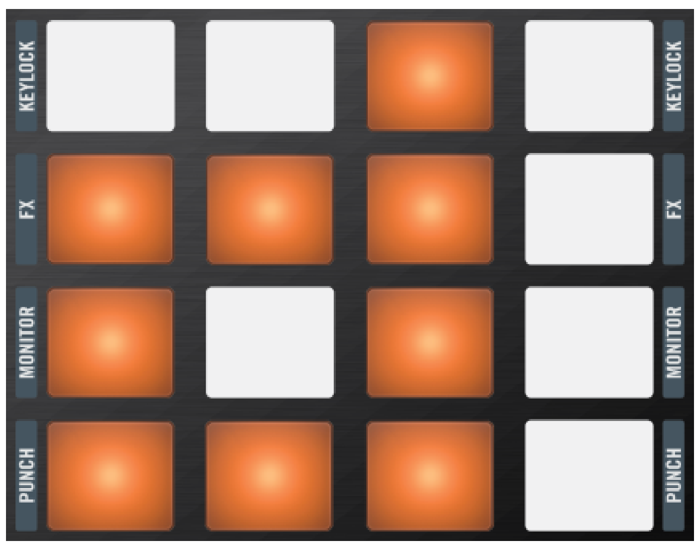


In diesem Screenshot sind Keylock, Monitor und Punch im ersten Sample Slot aktiviert – FX ist nicht aktiviert. Im zweiten Slot sind nur FX und Punch aktiviert. In Slot 3 sind alle vier Parameter aktiviert, in Slot 4 keiner.

So können Sie schnell den Status aller Sample-Slot-Parameter eines Remix Decks sehen:

► Drücken und halten Sie SHIFT.

Die aktiven Parameter sind orange, während die inaktiven Parameter nicht leuchten.



Die in der vorangegangenen Abbildung dargestellten Einstellungen der Sample-Slot-Parameter sind auch auf dem F1 sichtbar. Die aktiven Parameter sind orange.

Wenn Sie SHIFT gedrückt halten, zeigt die oberste Pad-Reihe, ob Keylock an jedem der vier Sample Slots aktiviert ist. Das Gleiche gilt für FX, Monitor und Punch.

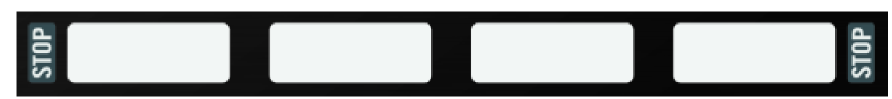
So ändern Sie den Parameter-Status:

► Während Sie SHIFT gedrückt halten, drücken Sie einfach auf ein Pad.

Jedes Mal, wenn Sie ein Pad drücken, wird der Parameter-Status (zwischen aktiviert und deaktiviert) umgeschaltet. Wenn Sie SHIFT loslassen, zeigt die Pad-Matrix die Inhalte der aktuellen Seite des Sample-Gitters.

4.2.12 Mute-(STOP)-Buttons

Unterhalb der Pad-Matrix des F1 ist eine Reihe von Buttons zum Stummschalten und Stoppen von Sample Slots.



Der Mute-(STOP)-Button des F1 unterhalb der Pad-Matrix.

Sample Slots stumm- und wieder lautschalten

So schalten Sie einen Sample Slot stumm:

► Drücken Sie den Mute-(STOP)-Button unten in der entsprechenden Sample-Slot-Spalte.

Wenn der Sample Slot stummgeschaltet ist, leuchtet der Button gedimmt. Lautgeschaltete Sample Slots haben hell leuchtende Mute-(STOP)-Buttons.

Sample Slots stoppen

Wenn Sie den Mute-(STOP)-Button drücken, wird der Sample-Slot-Player nur *stummgeschaltet*. Der "Positionsmarker" des Samples läuft weiter; wenn Sie es also wieder lautschalten, wird das Sample von dort an weiter abgespielt, wo es wäre, wenn Sie es nicht stummgeschaltet hätten.

Um die Wiedergabe eines Samples in einem Sample Slot endgültig zu *stoppen* und den Positionsmarker an die Startposition des Samples zurückzusetzen, gehen Sie wie folgt vor:

► Drücken Sie SHIFT + Mute (STOP).

Verhalten von Sample Slots für Samples im Gated-Modus ändern

Sie können den Mute-(STOP)-Button benutzen, um die Wiedergabe eines Samples im Gated-Modus temporär "festzusetzen", damit es sich zeitweise wie im Latched-Modus verhält (siehe auch ↑4.7, Type-Modus). Das geht so:

1. Während Sie das Pad eines Samples im Gated-Modus gedrückt halten, drücken Sie den Mute-(STOP)-Button.
2. Wenn Sie nun beide Buttons loslassen, wird das Sample weiter abgespielt.

Dadurch wird das normale, festgelegte Verhalten der Sample-Zell nur temporär überbrückt. Wenn Sie das Sample danach drücken, wird es wieder das normale Verhalten des Gated-Modus aufweisen.



Wenn Sie den Latched-Modus wie oben beschrieben anwenden, verändert sich der stummgeschaltete Status des Sample Slots nicht. Anders ausgedrückt, die Stummschalte-Funktion des Sample Slots verliert ihre Wirkung, wenn Sie bei gedrücktem Mute-(STOP)-Button ein Pad eines Samples im Gated-Modus gedrückt halten, auch, wenn das Sample-Verhalten durch vorigen Druck auf Mute (STOP) bereits in den Latched-Modus geschaltet wurde.

4.3 Browse-Modus

Mit dem Browse-Modus des TRAKTOR KONTROL F1 haben Sie umfangreichen Zugriff auf TRAKTOR's Browser und können Samples und gespeicherte Remix Sets aus Ihrer Collection suchen und laden.

Wie die meisten anderen Modi des F1 auch, können Sie den Browse-Modus entweder temporär oder permanent einstellen. Die temporäre Variante ist hilfreich, wenn Sie schnell ein Sample oder ein Remix Set aus der aktuellen Position des Browser-Verzeichnisbaumes laden möchten. Die permanente Variante bietet Ihnen vollen Zugriff auf den Browser und den Browser-Baum.

Einige, für die Performance wichtige Bedienelemente sind vom Browse-Modus nicht betroffen:

- Filter-Drehregler
- Lautstärke-Fader
- Mute-(STOP)-Buttons

Andere Bedienelemente sind im Browse-Modus deaktiviert. Das können Sie bereits daran erkennen, dass die LEDs dieser Bedienelemente nicht mehr leuchten, sobald der Browse-Modus aktiv ist:

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- MIDI

4.3.1 Browse-Modus aktivieren

So aktivieren Sie den Browse-Modus:

► Drücken Sie den BROWSE-(MIDI)-Button und lassen Sie ihn danach los.

Wenn der Browse-Modus aktiviert ist, leuchtet der BROWSE-(MIDI)-Button an und aus. Drücken Sie zum Verlassen des Browse-Modus den BROWSE-(MIDI)-Button erneut. Ist der Browse-Modus nicht aktiviert, leuchtet der Button gedimmt.



Der BROWSE-(MIDI)-Button.

4.3.2 Durch die Browser-Liste navigieren

Wenn Sie sich im Browse-Modus befinden, können Sie die unterlegte Auswahl in der Browser-Liste des Browsers durch Drehen des Encoders hoch und runter bewegen.

4.3.3 Durch den Browser-Verzeichnisbaum navigieren

► Wenn Sie SHIFT gedrückt halten, können Sie durch den Browser-Verzeichnisbaum navigieren. Durch Drehen des Encoders bewegen Sie die unterlegte Auswahl im Baum auf und ab. Ist die Auswahl aufklappbar (oder einklappbar), können Sie den angewählten Knoten im Browser-Baum durch Drücken des Encoder auf- bzw. einklappen.

► Wenn Sie SHIFT loslassen, kehrt der Encoder wieder zur Navigation durch die Dateiliste des Browsers zurück.



Vergewissern Sie sich, dass Sie sich im Browse-Modus befinden – der BROWSE-(MIDI)-Button blinkt – bevor Sie SHIFT drücken, um durch den Browser-Verzeichnisbaum zu navigieren. Wenn Sie im Performance-Modus SHIFT + BROWSE (MIDI) drücken, wird der MIDI-Modus des Controllers aktiviert!

4.3.4 Ein Sample in ein Pad laden

Sobald Sie das gewünschte Sample in der Browser-Liste ausgewählt haben, drücken Sie eines der Pads, um das Sample in die dem Sample zugehörige Sample-Zelle zu laden. Sollte die Sample-Zelle bereits belegt sein, ersetzt das neue Sample das vorherige.

Wenn Sie ein neues Sample laden, wird ihm eine beliebige Farbe zugewiesen. Wenn Sie ein Sample entweder in eine leere Sample-Zelle, oder in eine bereits belegte Sample-Zelle laden, sehen Sie beim Ladevorgang der Zelle außerdem eine Pad-Matrix-Animation, die Ihnen eine Art visuelles Feedback bietet.

4.3.5 Automatisches Laden eines Samples in das Sample-Gitter

Sie können Samples auch einfach durch Drücken des Encoders laden. In diesem Fall wird das Sample in die nächste verfügbare Sample-Zelle im Sample-Gitter geladen. Die nächste verfügbare Zelle im Sample-Gitter ergibt sich folgendermaßen: in der ersten Reihe oben links beginnend und dann von links nach rechts gehend.



Abhängig davon, wie gut Sie Ihre Samples organisieren (z. B. in Ihrem "All Samples"-Ordner), können Sie zu einem späteren Zeitpunkt sehr schnell Remix Sets mit der automatischen Lade-Funktion zusammenstellen. Üben Sie auf diese Weise ein paar einfache Remix Sets zu bauen, um ein Gefühl für diese Funktion zu bekommen – das kann eine Menge Spaß machen!

Wenn die nächste verfügbare Zelle nicht auf der aktuell angezeigten Sample-Gitter-Seite ist, erzeugt der F1 eine Pad-Matrix-Animation, bei der das Sample-Gitter automatisch zur nächsten geeigneten Seite blättert, den Platz des neuen Samples markiert, und danach zu dessen Ausgangsposition zurückblättert.

4.3.6 Ein Remix Set in ein Remix Deck laden

Wenn Sie ein Remix Set in der Browser-Liste angewählt haben, können Sie durch Drücken des Encoders das gesamte Set in das Remix Deck laden. Dabei wird der gesamte Inhalt des Remix Decks überschrieben; wenn Sie allerdings die Option Auto-Save Edited Remix Sets (*File > Preferences > Remix Decks > Saving*) angeklickt haben, wird TRAKTOR versuchen, die aktuellen Inhalte des Remix Decks zu speichern, bevor das neue Remix Set geladen wird.



Wenn Sie ein Remix Set in ein Remix Deck laden, wird der gesamte Inhalte dieses Decks von dem neuen Set überschrieben!

4.3.7 Quick-Browse (Schnelles Browsen)

Mit Quick-Browse können Sie fliegend schnell durch den Browser navigieren:

► Drücken und halten Sie einfach den BROWSE-(MIDI)-Button und drehen Sie dann den Encoder, um durch die Browser-Liste zu blättern. Sobald Sie den Browse-(MIDI)-Button loslassen, befinden Sie sich wieder im Performance-Modus.

4.3.8 Schnelles Laden von Samples (Quick-Load)

Mit dem Quick-Load von Samples können Sie schnell und einfach ein oder mehrere Samples laden, ohne zuerst in den Browse-Modus wechseln zum müssen (durch Drücken und wieder Loslassen des BROWSE-(MIDI)-Buttons). Quick-Load von Samples funktioniert folgendermaßen:

1. Drücken und halten Sie den BROWSE-(MIDI)-Button.

2. Drehen Sie den Encoder, um die Auswahl in der Browser-Liste zu dem Sample zu bewegen, das Sie laden möchten.
3. Drücken Sie das Pad, auf das Sie das Sample laden möchten. Der unterlegte Balken in der Browser-Liste bewegt sich jedes Mal automatisch hoch und runter, wenn ein Sample im Quick-Load-Modus geladen wird.
4. Drücken Sie ein anderes Pad, in das Sie das neue Sample laden möchten.
5. Wenn Sie die Samples in die Pads geladen haben, lassen Sie den BROWSE-(MIDI)-Button los.

Quick-Load mit automatischem Fortschreiten



Wenn Sie den BROWSE-(MIDI)-Button weiterhin gedrückt halten, bewegt sich die Auswahl automatisch eine Reihe abwärts. Anschließend können Sie ein anderes Pad drücken und das Sample in das vorgesehene Pad laden.

4.3.9 Quick-Load von Remix Sets

Genau wie für einzelne Samples, gibt es die Quick-Load-Funktion auch für ganze Remix Sets, ohne dass Sie in den Browse-Modus wechseln zu müssen. Das erspart Ihnen einiges "Herumgedrücke" auf Buttons und hilft Ihnen dabei, eine effektive Arbeitsweise beizubehalten:

1. Drücken und halten Sie den BROWSE-(MIDI)-Button.
2. Während Sie den BROWSE-(MIDI)-Button gedrückt halten, drehen Sie den Encoder, um die Auswahl in der Browser-Liste zu dem Remix Set zu bewegen, das Sie laden möchten.
3. Drücken Sie den Encoder.
4. Lassen Sie den BROWSE-(MIDI)-Button los.



Um den Vorgang zu beschleunigen und noch flexibler zu machen, können Sie auch durch den Browser-Verzeichnisbaum navigieren (z. B. um zum Remix-Set-Ordner zu kommen), indem Sie den SHIFT-Button zusätzlich zum BROWSE-(MIDI)-Button gedrückt halten. Anschließend können Sie, nachdem Sie zu dem gewünschten Ordner navigiert haben, den SHIFT-Button loslassen und weiter auf der Suche nach Dateien (Samples oder Remix Sets) durch die Dateiliste navigieren.

4.4 Capture-Modus

Mit dem Capture-Modus können Sie ideal Loops oder Sounds von anderen Decks in TRAKTOR (von Track Decks oder vom Loop Recorder) "rausgreifen" und somit neue Samples kreieren. Wie für die meisten Modi des F1 gilt auch für den Capture-Modus, dass es einige Bedienelemente gibt, die nicht von diesem Modus betroffen sind. Diese Bedienelemente sind:

- Filter-Drehregler
- Lautstärke-Fader
- Mute-(STOP)-Buttons
- SYNC (MASTER)

Im Capture-Modus sind die folgenden Bedienelemente deaktiviert:

- QUANT (EDIT)
- DELETE
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

4.4.1 Das Capture Source Deck festlegen

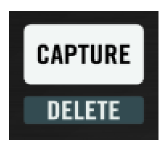
Wenn Sie Samples rausgreifen und in ein Remix Deck ablegen möchten, müssen Sie zuerst ein Deck festlegen, in dem die Samples abgelegt werden; dieses Deck ist das "Capture Source Deck":

1. Drücken und halten Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button (das können Sie entweder im Performance-Modus oder im Capture-Modus tun).
2. Während Sie den Button gedrückt halten, zeigt das Display das aktuelle Source Deck mit dem Buchstaben "c" gefolgt von dem gewählten Deck-Namen (a, b, c oder d) an. Wenn Sie den Loop Recorder wählen, wird auf dem Display "cL" angezeigt.

3. Lassen Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button los, um den F1 in den vorherigen Modus zu versetzen (entweder Performance- oder Capture-Modus).

4.4.2 Capture-Modus aktivieren

Um den Capture-Modus zu aktivieren und ihn zu verlassen, drücken Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button; der Button blinkt, wenn der Capture-Modus aktiviert ist. Im Capture-Modus wird auf dem Display die Loop-Länge des Capture Source Decks angezeigt. Die Werte entsprechen der Loop-Länge, die erfasst werden soll, in Schlägen.



Drücken Sie CAPTURE (DELETE), um den Capture-Modus zu aktivieren.

7-Segment-Display	Schläge	Takte/Notenlängen
32	32 Schläge	8 Takte
16	16 Schläge	4 Takte
8	8 Schläge	2 Takte
4	4 Schläge	1 Takt
2	2 Schläge	Halbnote
1	1 Schlag	Viertelnote
.2	1/2 Schlag	Achtelnote
.4	1/4 Schlag	Sechzehntelnote
.8	1/8 Schlag	Zweiunddreißigstelnote
.16	1/16 Schlag	Vierundsechzigstelnote

Die Loop-Länge entspricht der Länge, die erfasst wird (Capture-Länge). Anders formuliert, wenn Sie ein Sample rausgreifen, in ein Pad ablegen und das Display "4" anzeigt (Loop-Länge = 1 Takt), wird das Pad anschließend den Inhalt von 4 Schlägen (1 Takt) aus dem Source Track (der als Capture-Quelle dienende Track) erhalten.

4.4.3 Rauszugreifende Länge (Capture-Länge) festlegen

Sobald Sie den Capture-Modus aktiviert haben, können Sie mit dem Encoder die Capture-Länge bestimmen:

► Drehen Sie bei aktiviertem Capture-Modus den Encoder, um die Capture-Länge zu bestimmen.



Wenn Sie an dieser Stelle den Encoder drücken, wird im Capture Source Deck ein Loop der festgelegten Länge aktiviert. Wenn Sie den Encoder erneut drücken, wird das Loop deaktiviert. Die Aktivierung eines Loops innerhalb eines Track Decks vor dem Rausgreifen kann nützlich für Übergänge zwischen einzelnen Elementen eines Remix sein, oder zwischen Übergängen in Ihrem Mix.

Die verfügbaren Capture-Längen können Sie der Tabelle oben entnehmen. Auf dem Display wird der Wert der aktuellen Capture-Länge angezeigt.

4.4.4 Der SYNC-(MASTER)-Button im Capture-Modus

Wenn der Capture-Modus aktiviert ist, zeigt der SYNC-(MASTER)-Button die Status (Sync oder Master) des Capture Source Decks an und steuert diese auch. Das ist hauptsächlich für die Situation, wenn Ihnen auffällt, dass das Capture Source Deck nicht synchron mit dem Master-Deck ist. Es bietet Ihnen die Möglichkeit, das Deck zu synchronisieren, ohne Ihre Hände vom Controller nehmen zu müssen; zum Beispiel, wenn die Sync-Funktion für das Remix Deck aktiviert, für das Capture Source Deck aber deaktiviert ist, leuchtet der SYNC-(MASTER)-Button nur gedimmt, wenn Sie den Capture-Modus aktivieren – das zeigt Ihnen, dass das Capture Source Deck nicht synchron mit dem Master-Deck ist.

► Wenn Sie den SYNC-(MASTER)-Button drücken, wird die Sync-Funktion an dem Capture Source Deck aktiviert und der Button leuchtet hell.

► Unter Verwendung des SHIFT-Buttons können Sie das Gleiche mit dem Master-Status an dem Capture Source Deck tun: wenn Sie sich im Capture-Modus befinden, leuchtet der SYNC-(MASTER)-Button gedimmt, wenn das Capture Source Deck nicht der Master ist. Durch Drücken des Buttons (während Sie SHIFT gedrückt halten) können Sie den Master-Status des Capture Source Decks umschalten.

4.4.5 Ein Loop an dem Capture Source Deck aktivieren

► Durch Drücken des Encoders können Sie ein Loop aktivieren oder deaktivieren.

Bei aktiviertem Loop blinkt die Anzeige.

4.4.6 Loop-Bewegung und Takt-Sprünge auf dem Capture Source Deck

► Durch Drehen des Encoders bei aktivem Loop, verändern Sie die Loop-Länge, indem Sie die Loop-Out-Markierung verschieben. Zusätzlich können Sie bei gedrücktem SHIFT-Button den Encoder drehen und das Loop so schrittweise um die eigene Loop-Länge verschieben.

► Wenn das Loop inaktiv ist, können Sie bei gedrücktem SHIFT-Button den Encoder drehen und so einen Takt-Sprung in Höhe der Loop-Länge ausführen.



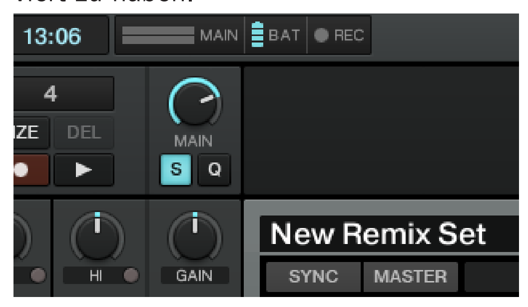
Bei inaktivem Loop (das Display blinkt nicht) können Sie, durch Halten von SHIFT und Drehen des Encoders, schnell den Teil des Source Tracks finden, den Sie rausgreifen möchten.

4.4.7 Ein Sample erfassen und in eine Sample-Zelle rausgreifen

Ein Sample rausgreifen und in einer neuen Sample-Zelle ablegen ist sehr einfach:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich im Capture-Modus befinden (CAPTURE-(DELETE)-Button leuchtet).

2. Wenn Sie möchten, dass das Sample synchron zum Beatgrid des Capture Source Decks startet, vergewissern Sie sich, dass die Snap-Funktion (S) im Hauptbereich der Software aktiviert ist. Wir empfehlen die Snap-Funktion beim Rausgreifen von Samples immer aktiviert zu haben.



3. Drücken Sie das Pad, auf dem Sie das rausgegriffene Sample ablegen möchten.

Um zu bestätigen, dass das Sample kreiert wurde, erfolgt eine kurze Pad-Animation. Falls das Pad bereits ein Sample geladen hatte, wird das alte Sample durch das neue ersetzt.



Sie können schnell und einfach dasselbe Sample in beliebig viele Sample-Zellen des Remix Decks ablegen. Das ist hilfreich, wenn Sie beispielsweise ein kurzes Riff rausgreifen möchten. Anschließend können Sie die Tonhöhe der verschiedenen Pads bearbeiten (mit TYPE (PITCH), siehe ↑4.8, Pitch-Modus) und somit unterschiedlich "gepitchte" Varianten des selben Loops erstellen.



Das Capture Source Deck muss nicht spielen, um Samples rauszugreifen und in das Remix Deck abzulegen.

4.4.8 Ein Sample automatisch rausgreifen (Auto-Capture)

Auto-Capture ist eine großartige Funktion, um Ihr Remix Deck schnell mit Samples zu füllen.

So führen Sie Auto-Capture aus:

► Drücken und halten Sie bei aktiviertem Capture-Modus CAPTURE (DELETE), danach drücken Sie den Encoder. Das Sample wird in die erste verfügbare Sample-Zelle gelegt.



Der F1 bestimmt die erste verfügbare Zelle durch Untersuchung des Sample-Gitters und beginnt dabei oben links auf der ersten Seite; danach wird von links nach rechts und von oben nach unten jede Reihe überprüft.

Befindet sich die erste verfügbare Sample-Zelle nicht auf der aktuell sichtbaren Seite, blättert das Sample-Gitter automatisch zur richtigen Seite und der Platz des neuen Samples wird durch eine Pad-Animation angezeigt. Anschließend blättert das Sample-Gitter zurück zur ursprünglichen Position.



Beachten Sie, dass Auto-Capture nur funktioniert, wenn leere Zellen in dem Sample-Gitter vorhanden sind. Sollten im Sample-Gitter alle Zellen belegt sein, wird Auto-Capture nicht funktionieren und es werden keine neuen Samples geladen.

4.4.9 Quick-Capturing in eine Zelle

Mit der Quick-Capture-Funktion können Sie ein neues Sample mit minimalem Aufwand an Arbeit rausgreifen. Für Quick-Capture müssen Sie den F1 nicht einmal in den Capture-Modus versetzen:

1. Drücken und halten Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button.
2. Während Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button gedrückt halten, drücken Sie das Ziel-Pad.
3. Auf diesem Pad wird ein neues Sample erstellt, mit einer Länge entsprechend der im Capture Source Deck festgelegten Loop-Länge. Eine Pad-Animation bestätigt diese Funktion.
4. Drücken Sie wenn gewünscht weitere Pads, um weitere Samples rauszugreifen, oder lassen Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button los, um den F1 wieder in den Performance-Modus zu versetzen.

4.4.10 Schnelles Auto-Capture (Quick-Auto-Capture)

Quick-Auto-Capture kombiniert Auto-Capture mit Quick-Capture. So führen Sie ein Quick-Auto-Capture aus:

► Drücken und halten Sie CAPTURE (DELETE) und drücken Sie danach den Encoder.

Wie Auto-Capture auch, legt Quick-Auto-Capture das eingefangene Sample in der nächste verfügbare Sample-Zelle ab und löst anschließend eine Pad-Animation zur Bestätigung aus.

4.5 Lösch-Modus

Der Lösch-Modus kann nur aktiviert werden, wenn Sie durchgehend den CAPTURE-(DELETE)-Button drücken. Wenn Sie den Button nicht mehr gedrückt halten, ist der Lösch-Modus nicht länger aktiv. Es gibt also keine Möglichkeit diesen Modus umzuschalten. Das soll Sie davor schützen, versehentlich Samples zu löschen. Die folgenden Bedienelemente sind vom Lösch-Modus nicht betroffen:

- Die Filter-Drehregler
- Die Lautstärke-Fader

Im Lösch-Modus sind die folgenden Bedienelemente deaktiviert, ebenso wie deren Beleuchtung:

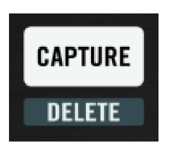
- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)
- Mute (STOP)

4.5.1 Lösch-Modus aktivieren

So aktivieren Sie den Lösch-Modus:

► Drücken und halten Sie SHIFT, danach drücken und halten Sie den CAPTURE-(DELETE)-Button.

Beide Buttons leuchten, wenn der Lösch-Modus aktiviert ist. Zusätzlich wechselt die Anzeige auf dem Display und zeigt nun die aktuelle Sample-Gitter-Seite, mit vorangestelltem Buchstaben "d". Zum Beispiel steht "d3" für die dritte Seite des Sample-Gitters.



Drücken Sie SHIFT und den CAPTURE-(DELETE)-Button gleichzeitig, um in den Lösch-Modus zu gelangen.



Wenn Sie in den Lösch-Modus wechseln (durch Halten von SHIFT, und anschließend Halten des CAPTURE-(DELETE)-Buttons), können Sie entweder den SHIFT-Button oder den CAPTURE-(DELETE)-Button wieder loslassen, ohne den Lösch-Modus dadurch zu verlassen. Das vereinfacht eine "einhändige Löschaktion" eines Samples ein wenig, da Sie Ihre Finger nicht allzu sehr verbiegen müssen!

So verlassen Sie den Lösch-Modus:

► Lassen Sie SHIFT und den CAPTURE-(DELETE)-Button los.

4.5.2 Ein einzelnes Sample löschen

So löschen Sie ein einzelnes Sample:

► Drücken Sie im Lösch-Modus das gewünschte Pad. Die Sample-Zelle wird augenblicklich geleert.

4.5.3 Eine Sample-Seite löschen

So löschen Sie ein komplette Sample-Seite:

► Drücken Sie im Lösch-Modus den Encoder.

→ Eine Animation bestätigt Ihnen, dass die komplette Seite gelöscht wurde.

4.5.4 Das gesamte Remix Deck löschen

Manchmal möchten Sie einfach der gesamten Inhalt eines Remix Decks löschen und mit einem frischen Deck starten; dieser Vorgang nennt sich "Entleeren" eines Remix Decks. Das funktioniert ähnlich wie das Löschen einer Sample-Seite. So löschen (entleeren) Sie ein gesamtes Remix Deck:

► Drehen Sie im Lösch-Modus den Encoder, bis auf dem Display "UL" für "UnLoad" (entladen) angezeigt wird. In dieser Position beginnt das gesamte Sample-Gitter rot zu blinken. Drücken Sie den Encoder, um das Remix Deck zu löschen.



Wenn Sie ein gesamtes Remix Deck löschen, wird das Deck dadurch auf den Status "neu" zurückgesetzt. Das garantiert Ihnen, dass alle Einstellungen, die Sie an den verschiedenen Sample Slots vorgenommen haben, gelöscht und auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.

4.6 Farb-Modus (Color-Modus)

Mit dem Farb-Modus können Sie die Farben ändern, die den Samples im Sample-Gitter zugewiesen sind. Auch wenn das zuerst belanglos erscheinen mag, so kann Ihnen eine gleichmäßige Farbwahl dabei helfen, sich einen klaren Überblick über die Vorgänge in Ihrem Remix Deck zu verschaffen.



Drücken Sie gleichzeitig SHIFT und den REVERSE-(COLOR)-Button, um in den Farb-Modus zu gelangen.

Wie in anderen Modi auch, werden bei aktiviertem Farb-Modus einige Bedienelemente des F1 deaktiviert, während andere nicht betroffen sind. Folgende Bedienelemente sind nicht betroffen:

- Die Filter-Drehregler
- Die Lautstärke-Fader
- Die Mute-(STOP)-Buttons

Die im Farb-Modus deaktivieren Bedienelemente sind:

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)

- REVERSE
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

4.6.1 Farb-Modus aktivieren

Farb-Modus an- und ausschalten:

► Drücken Sie SHIFT + REVERSE (COLOR).

Wenn Sie sich im Farb-Modus befinden, blinken ebenso der SHIFT- wie auch der REVERSE-(COLOR)-Button. Deaktivieren können Sie den Farb-Modus, indem Sie den REVERSE-(COLOR)-Button (ohne SHIFT) drücken.

4.6.2 Farben mit der Farbpalette zuweisen

Bei aktiviertem Farb-Modus wird das Drücken eines einzelnen Pads die komplette Pad-Matrix in eine Farbpalettenauswahl verwandeln. Dort können Sie die Farbe auswählen, die Sie dem Pad zuweisen möchten, indem Sie das Pad drücken, das mit Ihrer Wunschfarbe unterlegt ist.

1. Drücken Sie SHIFT + REVERSE (COLOR).
2. Wählen Sie (durch Drücken) das Pad, das Sie ändern möchten (die Pad-Matrix zeigt die Farbpalettenauswahl).
3. Drücken Sie das Pad, das die gewünschte Farbe hat.
4. Wählen Sie, wenn Sie möchten, ein weiteres Pad (durch Drücken) für die Farbzuweisung.
5. Wenn Sie das Zuweisen der Farben auf die Pads abgeschlossen haben, drücken Sie den REVERSE-(COLOR)-Button, um in den Performance-Modus zurückzukehren.

4.6.3 Farben mit dem Encoder zuweisen

Möglicherweise ist für Sie das Zuweisen der Farben mit dem Encoder der schnellere Weg, besonders wenn Sie die Farbe eines einzelnen Pads auswählen und es gleichzeitig mit den anderen Farben der anderen Pads auf der Pad-Matrix vergleichen möchten.

1. Drücken Sie SHIFT + REVERSE (COLOR).

2. Drücken und halten Sie das Pad, das Sie ändern möchten.
3. Während Sie das Pad weiter gedrückt halten, drehen Sie den Encoder, der nun Schritt für Schritt jede Farbe der Palette durchgeht (eine Stufe auf dem Encoder = eine Farbe der Farbpalette).
4. Wenn das Pad die gewünschte Farbe hat, lassen Sie es los.
5. Um die Farben weiterer Pads zu ändern, drücken und halten Sie das Pad und wählen Sie auf die gleiche Weise die Farbe mit dem Encoder.
6. Wenn Sie das Zuweisen der Farben abgeschlossen haben, drücken Sie den REVERSE-(COLOR)-Button, um in den Performance-Modus zurückzukehren.



Unser Tipp ist es, sich mit beiden Varianten der Farbzuweisung vertraut zu machen. Manchmal mag die Methode mit der Pad-Matrix die bessere sein (Pad-Matrix wird als Farbpalette verwendet), besonders wenn Sie alle 16 möglichen Farben auf einmal sehen möchten. Manchmal hingegen möchten Sie vielleicht die Farbe eines Pads abhängig von den umgebenden Pads wählen. Sie möchten beispielsweise alle Samples eines speziellen Songs in der gleichen Farbe haben und mit dem Encoder können Sie die Farben-Status aller Pads auf einer Seite sehen, während Sie die Farbe eines einzelnen Pads anpassen.

4.6.4 Schnelle Farbzuweisung benutzen (Quick Color Assign)

Wie bei den meisten anderen Modi des F1, gibt es auch hier eine "Quick"-Funktion, mit der Sie die Farbe eines Pads ändern können, ohne zuerst in der Farb-Modus gehen zu müssen.

1. Drücken und halten Sie SHIFT + REVERSE (COLOR).
2. Halten Sie mindestens einen der beiden Buttons weiterhin gedrückt (wenn Sie möchten können Sie jetzt *entweder* den SHIFT- *oder* den REVERSE-(COLOR)-Button loslassen).
3. Drücken Sie das Pad, das Sie ändern möchten – die Pad-Matrix wechselt in die Farbpalettenauswahl.
4. Drücken Sie das Pad mit der gewünschten Farbe und die Pads wechseln zurück auf die Sample-Gitter-Seite; das angewählte Pad hat nun seine neue Farbe.
5. Lassen Sie das Pad los.
6. Wiederholen Sie den Vorgang, um mit der Bearbeitung der Pad-Farben fortzufahren, oder lassen Sie die SHIFT- und/oder REVERSE-(COLOR)-Buttons los, um in den Performance-Modus zurückzukehren.

Sie können die schnelle Farbzuweisung (Quick Color Assign) auch mit dem Encoder vornehmen, wie oben beschrieben:

1. Drücken und halten Sie SHIFT + REVERSE (COLOR).
2. Halten Sie mindestens einen der beiden Buttons weiterhin gedrückt (wenn Sie möchten können Sie jetzt *entweder* den SHIFT- *oder* den REVERSE-(COLOR)-Button loslassen).
3. Drücken und halten Sie das Pad, das Sie ändern möchten.
4. Während Sie das Pad gedrückt halten, drehen Sie den Encoder, um eine neue Farbe zu wählen. Jede Stufe auf dem Encoder entspricht einer anderen Farbe auf der Farbpalette.
5. Lassen Sie das Pad los.
6. Wiederholen Sie den Vorgang, um mit der Bearbeitung der Pad-Farben fortzufahren, oder lassen Sie die SHIFT- und/oder REVERSE-(COLOR)-Buttons los, um in den Performance-Modus zurückzukehren.

4.7 Type-Modus

Der Type-Modus wird zum Bearbeiten der Wiedergabe-, Synchronisierungs- und Abspiel-Parameter Ihrer Samples verwendet. Aus musikalischer Sicht ist dies wahrscheinlich der wichtigste Modus, da er bestimmt, wie Ihre Samples letzten Endes wiedergegeben werden.



Der TYPE-(PITCH)-Button zur Aktivierung des Type-Modus.

Zusätzlich unterscheidet sich der Type-Modus von den meisten anderen Modi in sofern, dass er noch über vier Unter-Modi verfügt (siehe ↑4.7.1, Type-Modus aktivieren und Unter-Modi auswählen).


Den Type-Modus verwenden Sie zum Festlegen der grundlegenden Wiedergabe-Parameter Ihrer Samples. Da es viele verschiedene Type-fixierte Parameter gibt, die Sie mit dem F1 bearbeiten können, ist es hilfreich, einige Zeit im Type-Modus und seinen zahlreichen Untermodi zu verbringen, um sich mit ihnen anzufreunden.

Wie für die meisten Modi des F1 gilt auch für den Type-Modus, dass nicht alle Bedienelemente von diesem Modus betroffen sind. Folgende Bedienelemente sind nicht betroffen:

- Die Filter-Drehregler
- Die Lautstärke-Fader

- Die Mute-(STOP)-Buttons

Im Type-Modus sind die folgenden Bedienelemente deaktiviert:

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

4.7.1 Type-Modus aktivieren und Unter-Modi auswählen

So aktivieren Sie den Type-Modus:

► Drücken Sie den TYPE-(PITCH)-Button und lassen Sie ihn wieder los.

Der TYPE-(PITCH)-Button blinkt bei aktiviertem Type-Modus. Ist der Type-Modus inaktiv, leuchtet der TYPE-(PITCH)-Button gedimmt.

Wie oben bereits erwähnt, hat der Type-Modus noch vier weitere Unter-Modi, die Sie mit dem Encoder anwählen können. Sie werden außerdem auf dem Display des F1 angezeigt. Die vier Unter-Modi (und Ihre Bezeichnung auf dem Display) sind:

- **Gate Override**: Auf dem Display mit "GO" angezeigt.



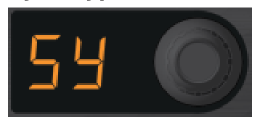
- **Play Type**: Auf dem Display mit "PL" angezeigt.



- **Trigger-Type**: Auf dem Display mit "tr" angezeigt.



- **Sync Type**: Auf dem Display mit "Sy" angezeigt.



4.7.2 Submodus Gate-Override

Mit dem Submodus Gate-Override können Sie die Art der Wiedergabe aller Sample-Zellen temporär ändern, sodass Sie sich wie im Gate-Trigger-Modus verhalten, bei dem Sie ein Pad gedrückt halten müssen, damit das Sample abgespielt wird. Dadurch werden die gespeicherte Eigenschaften der Sample-Zellen nicht verändert – durch Anwählen dieses Modus werden also nicht alle Sample Slots in den Gate-Modus geschaltet.

► Um in den Unter-Modus Gate-Override zu gelangen, drücken Sie den TYPE-(PITCH)-Button, lassen ihn wieder los und drehen Sie den Encoder, bis auf dem Display "go" angezeigt wird.





Beachten Sie, dass Sie, während Sie sich im Unter-Modus Gate-Override befinden, nicht durch das Sample-Gitter des Remix Decks blättern können, da der Encoder für die Auswahl der verschiedenen Type-Untermodi benötigt wird.

Wenn Sie den Unter-Modus Gate-Override aktivieren oder ihn verlassen, werden Samples, die bereits vor der Aktivierung des Gate-Override-Submodus wiedergegeben wurden, ihren Wiedergabestatus nicht ändern. Falls Sie beispielsweise gerade ein gelooptes (und festgestelltes) Sample abspielen und den Submodus Gate-Override aktivieren, so wird dieses Sample weiterhin wiedergegeben, außer Sie drücken sein zugehöriges Pad, was es in den Gate-Override-Submodus versetzen würde. In diesem Fall (Drücken des Pads im Submodus Gate-Override) wird das Sample nur so lange abgespielt, wie Sie das Pad gedrückt halten.



Samples, die bereits vor der Aktivierung des Gate-Override-Submodus abgespielt wurden, werden weiterhin normal wiedergegeben, bis Sie im Submodus das dem Sample zugehörige Pad drücken.

Samples im Gate-Override-Submodus feststellen (latchen)

Während Sie sich im Submodus Gate-Override befinden, können Sie Samples außerdem "latchen" (unabhängig ihrer normalen Wiedergabe-Status):

► Drücken und halten Sie im Gate-Override-Submodus ein Sample und drücken Sie anschließend den Mute-(STOP)-Button an seinem Sample Slot.



In einem "temporären" Wiedergabe-Status wird ein Sample nur so lange abgespielt, wie Sie sein Pad gedrückt halten. Sobald Sie das Pad loslassen, hört das Sample auf zu spielen. Andererseits wird ein Sample im "permanenten" Status weiter abgespielt, auch wenn Sie das Pad loslassen.

4.7.3 Art der Sample-Wiedergabe (Sample Play Type) ändern

Die Sample-Wiedergabe bestimmt, ob ein Sample als One-Shot oder als Loop wiedergegeben wird. Ein Sample im Loop-Modus startet automatisch neu, sobald das Sample-Ende erreicht ist; ein Sample im One-Shot-Modus hingegen stoppt die Wiedergabe, sobald das Ende erreicht ist.

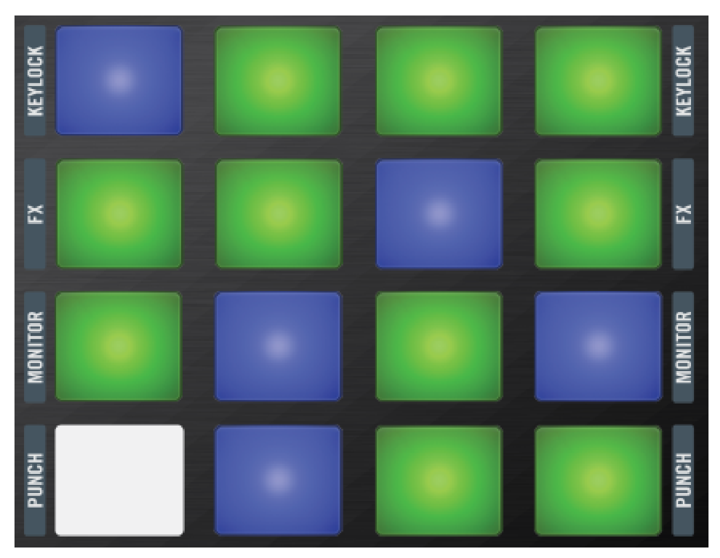
► Den Play-Type-Submodus aktivieren Sie, indem Sie den TYPE-(PITCH)-Button drücken und ihn wieder loslassen und anschließend den Encoder drehen, bis auf dem Display "PL" angezeigt wird.



Wenn Sie den Play-Type-Submodus anwählen, leuchten die Pads, um die Wiedergabearten der Samples anzuzeigen:

- **One-Shot**: Pad ist blau.
- **Loop**: Pad ist grün.
- **Leere Zelle**: Pad leuchtet nicht.

Jedes Mal, wenn Sie ein belegtes Pad drücken, schaltet die Wiedergabeart zwischen One-Shot- und Loop-Modus um, und die Farbe des Pads zeigt den neuen Status an.



Die Pad-Matrix im Play-Type-Submodus. Die grünen Pads sind Loops und die blauen Pads sind One-Shots. Eines der Pads leuchtet nicht – es ist leer.

4.7.4 Sample-Trigger-Type ändern

Der Trigger-Type eines Samples bestimmt, ob sich ein Sample temporär (gated) oder permanent (latched) verhält. Ein temporäres Sample wird nur so lange abgespielt, wie Sie das Pad gedrückt halten – sobald Sie das Pad loslassen, hört das Sample auf zu spielen. Ein permanentes Sample hingegen wird weiter abgespielt, auch nachdem Sie das Pad losgelassen haben.

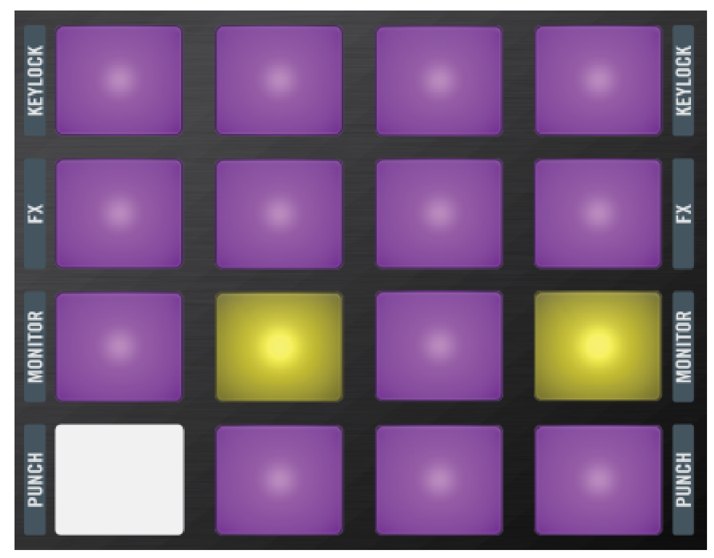
► Den Trigger-Type-Submodus aktivieren Sie, indem Sie den TYPE-(PITCH)-Button drücken und wieder loslassen und anschließend den Encoder drehen, bis auf dem Display "tr" angezeigt wird.



Wenn Sie sich im Trigger-Type-Submodus befinden, leuchten die Pads, um den Trigger-Status der Samples anzuzeigen:

- **Latched**: Pad ist lila.
- **Gated**: Pad ist gelb.
- **Leere Zelle**: Pad leuchtet nicht.

Wie auch im Play-Type-Submodus wird jedes Mal, wenn Sie ein belegtes Pad drücken, der Trigger-Type zwischen permanent (latched) und temporär (gated) umgeschaltet.



Die Sample-Gitter-Seite wie in der oberen Abbildung. Auf dieser Seite befinden sich zwei Sample-Zellen im Gate-Modus. Die leere Zelle leuchtet nicht.

4.7.5 Sample-Synchronisierung (Sample Sync Type) ändern

Mit Sync Type eines Samples ist dessen Sync-Status gemeint: es ist entweder synchron oder nicht synchron. Das Remix Deck verändert das Tempo eines synchronisierten Samples, um es an das Tempo und den internen Taktzähler des Decks anzupassen. Ein nicht synchronisiertes Sample lässt das Tempo und den internen Taktzähler des Decks außer Acht und passt sich lediglich der Wiedergabe-Geschwindigkeit auf Grundlage des Tempo-Anpassungswert des Decks an.

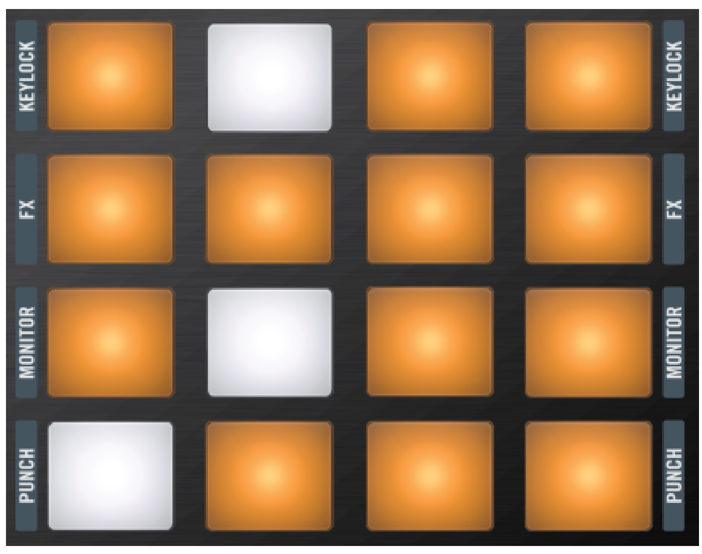
► Den Sync-Type-Submodus aktivieren Sie, indem Sie den TYPE-(PITCH)-Button drücken und wieder loslassen und anschließend den Encoder drehen, bis auf dem Display "SY" angezeigt wird.



Wenn Sie sich im Sync-Type-Submodus befinden, leuchten die Pads, um den Sync-Status der Samples anzuzeigen:

- **Synchronisiert**: Pad ist orange.
- **Nicht Synchronisiert**: Pad ist weiß.
- **Leere Zelle**: Pad leuchtet nicht.

Wie bei den anderen Untermodi auch, wird durch Druck auf ein belegtes Pad der Sync-Status umgeschaltet.



Dieses Mal können Sie mehrere weiße Pads sehen – sie sind von der Synchronisierung nicht betroffen.

4.7.6 Quick-Type-Funktion

Sie können den Type auch ändern, ohne dafür zuerst in den Type-Modus wechseln zu müssen und zwar durch Drücken und Halten des TYPE-(PITCH)-Buttons. Der zuletzt ausgewählte Submodus wird auf dem Display angezeigt und die Pads leuchten entsprechend dem Status des Unter-Types. Anschließend können Sie die Pads drücken, um zwischen den beiden Status des aktiven Unter-Types umzuschalten. Wenn Sie den TYPE-(PITCH)-Button loslassen, kehrt der F1 zurück in den Performance-Modus.

Sie können den Unter-Type auch mit der Quick-Type-Funktion ändern. Drehen Sie dazu bei gedrückt gehaltenem TYPE-(PITCH)-Button einfach den Encoder und der neue Submodus wird auf dem Display angezeigt; die Pads leuchten entsprechend des neuen Submodus (siehe oben).

4.7.7 Quick-Type-Funktion mit Gate-Override-Modus

Die Quick-Type-Funktion funktioniert auch mit dem Submodus Gate-Override. Wenn Sie diesen Submodus angewählt haben, werden durch Drücken des TYPE-(PITCH)-Buttons anschließend alle Samples im Gate-Modus abgespielt. Wenn Sie den TYPE-(PITCH)-Button loslassen, wird das normale Abspielverhalten der Samples wiederhergestellt.

4.8 Pitch-Modus

Mit dem Pitch-Modus können Sie die Tonhöhe Ihrer Samples an andere Samples oder an in anderen Decks abgespielte Songs anpassen (oder absichtlich fehlanpassen!). Das funktioniert nur, wenn die Keylock-Funktion für den Slot aktiviert ist (siehe auch ↑4.13.3, Keylock).

Dies ist nicht nur ein essentielles und grundlegendes Werkzeug des digitalen DJing. Mit dem Pitch-Modus können Sie auch äußerst kreative Dinge machen. Zum Beispiel nehmen Sie ein Gesang-Sample, verteilen es auf mehrere Sample-Zellen und "pitchen" dann jede Zelle in eine andere Tonhöhe. Sie können mit Ihrem F1 sogar Melodien mit einer Reihe unterschiedlich gepitchter Samples im One-Shot-Modus spielen, die über Ihr Remix Deck gemappt sind.

Die folgenden Bedienelemente sind vom Pitch-Modus nicht betroffen:

- Filter-Drehregler

- Lautstärke-Fader
- Mute-(STOP)-Buttons

Im Pitch-Modus sind die folgenden Bedienelemente deaktiviert:

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)



Damit der Pitch-Modus funktioniert, muss die Keylock-Funktion für den Slot aktiviert sein (↑4.13.3, Keylock).

4.8.1 Pitch-Modus aktivieren

So aktivieren Sie den Pitch-Modus:

► Drücken und halten Sie SHIFT, danach drücken Sie den TYPE-(PITCH)-Button und lassen ihn wieder los.

Wenn Sie sich im Pitch-Modus befinden, blinken ebenso der SHIFT- wie auch der TYPE-(PITCH)-Button.

Sie können den Pitch-Modus verlassen, indem Sie entweder SHIFT + TYPE (PITCH), oder nur TYPE (PITCH) drücken.



Aktivieren Sie den Pitch-Modus durch Drücken von SHIFT + TYPE (PITCH).

4.8.2 Die Tonhöhe mit dem Encoder einstellen

So verändern Sie die Tonhöhe eines Samples:

1. Drücken Sie SHIFT + TYPE (PITCH), um in den Pitch-Modus zu gelangen.
2. Drücken und halten Sie das Pad, das Sie ändern möchten – der aktuelle Tonhöhenwert wird Ihnen auf dem Display angezeigt.
3. Während Sie das Pad gedrückt halten, drehen Sie den Encoder zum Erhöhen der Tonhöhe im Uhrzeigersinn, oder zum Verringern der Tonhöhe gegen den Uhrzeigersinn.
4. Lassen Sie das Pad los und halten Sie, wenn gewünscht, ein anderes Pad gedrückt, um den Vorgang zu wiederholen.

Jede Stufe an dem Encoder verändert den Wert einen Halbton nach oben oder unten. Der maximale Wertebereich ist +/- 12 Halbtöne.



Sollte die Keylock-Funktion in dem Slot nicht aktiviert sein, wird sie durch Drehen des Encoders (um die Tonhöhe zu verändern) automatisch aktiviert, sodass die Pitch-Funktion wirksam wird.

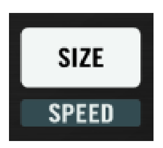
4.8.3 Den Tonhöhenwert eines Samples zurücksetzen

So setzen Sie den Tonhöhenwert eines Samples zurück – sprich die Tonhöhenänderung zurück auf null:

1. Halten Sie das Pad, das zurückgesetzt werden soll, und drücken Sie den Encoder.
2. Das Display zeigt nun den Pitch-Wert "0" an. Lassen Sie das Pad los und halten Sie, wenn gewünscht, ein anderes Pad gedrückt, um den Vorgang zu wiederholen.

4.9 Size-Modus

Mit dem Size-Modus können Sie den *spielbaren Bereich* eines Samples durch Verschieben der Sample-Endmarkierung bestimmen. Damit es aus musikalischer Sicht Sinn ergibt, ist das Verschieben der Endmarkierung eingeschränkt, sodass die Länge des spielbaren Bereichs immer ein 2x Vielfaches (oder Geteiltes) in Bezug auf die Gesamtlänge des Samples ist. Mögliche Längen sind beispielsweise: volle Länge, 1/2 Länge, 1/4 Länge, 1/8 Länge, etc., oder größere Längen wie 2-fache Länge, 4-fache Länge, etc.



Drücken Sie den SIZE-(SPEED)-Button, um in den Size-Modus zu gelangen.

Im Size-Modus bleiben die folgenden Bedienelemente aktiviert:

- Filter-Drehregler
- Lautstärke-Fader
- Mute-(STOP)-Buttons

Im Size-Modus sind die folgenden Bedienelemente deaktiviert:

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

► Drücken Sie zur Aktivierung des Size-Modus einfach den SIZE-(SPEED)-Button.

→ Sobald der Modus aktiviert ist, blinkt der Button und alle anderen Modus-Buttons leuchten nicht mehr.

4.9.1 Wiedergabe eines Samples in voller Länge festlegen

So legen Sie fest, dass ein Sample in voller Länge wiedergegeben wird:

1. Drücken Sie den SIZE-(SPEED)-Button, um in den Size-Modus zu gelangen.
2. Drücken und halten Sie das gewünschte Pad.
3. Drücken Sie den Encoder und lassen Sie ihn wieder los.

→ Bei dieser Methode wird der End-Abspielmarker des Samples einfach an dessen Ende gesetzt.

4.9.2 Sample-Endposition anpassen

So verändern Sie die Position der Endmarkierung eines Samples:

1. Drücken Sie den SIZE-(SPEED)-Button, um in den Size-Modus zu gelangen.
2. Drücken und halten Sie das Pad, das das Sample repräsentiert, das Sie bearbeiten möchten.
3. Bewegen Sie die Sample-Endposition, indem Sie den Encoder eine Stufe nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn) drehen, um die Länge des Samples zu halbieren, oder eine Stufe nach rechts (im Uhrzeigersinn), um die Länge des Samples zu verdoppeln.

→ Auf dem Display wird ein aktuell Vielfaches oder Geteiltes der Länge angezeigt.

4.10 Tempo-Modus (Speed-Modus)

Wie der Name schon sagt, können Sie mit dem Speed-Modus das Wiedergabe-Tempo Ihrer Samples ändern.



Drücken Sie SHIFT + SIZE (SPEED), um in den Tempo-Modus zu gelangen.

Im Tempo-Modus bleiben die folgenden Bedienelemente aktiviert:

- Filter-Drehregler
- Lautstärke-Fader
- Mute-(STOP)-Buttons

Im Tempo-Modus sind die folgenden Bedienelemente deaktiviert:

- SYNC (MASTER)
- QUANT (EDIT)

- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE
- BROWSE (MIDI)

4.10.1 Tempo-Modus aktivieren

So aktivieren Sie den Tempo-Modus:

► Halten Sie SHIFT gedrückt, dann drücken Sie den SIZE-(SPEED)-Button.

Wenn der Speed-Modus aktiviert ist, blinken ebenso der SHIFT- wie auch der SIZE-(SPEED)-Button. Beide Buttons leuchten gedimmt, sobald Sie den Speed-Modus verlassen.

4.10.2 Die Wiedergabegeschwindigkeit eines Samples anpassen

So passen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit eines Samples an:

1. Drücken Sie SHIFT + SIZE (SPEED), um in den Tempo-Modus zu gelangen.
2. Drücken und halten Sie ein Pad – auf dem Display erscheint der aktuelle Tempo-Multiplikator oder -Teiler.
3. Drehen Sie den Encoder zum Verdoppeln des Tempos eine Stufe nach rechts (im Uhrzeigersinn).
4. Drehen Sie den Encoder zum Halbieren des Tempos eine Stufe nach links (gegen den Uhrzeigersinn).
5. Lassen Sie das Pad los, wenn Sie das gewünschte Tempo gefunden haben.



Sie können das Tempo von 1/4-fach bis 4-fach bezogen auf die ursprüngliche Geschwindigkeit verändern.

4.10.3 Die Wiedergabegeschwindigkeit eines Samples zurücksetzen

So setzen Sie im Speed-Modus die Geschwindigkeit schnell auf "1" (die ursprüngliche Sample-Wiedergabegeschwindigkeit) zurück:

► Halten Sie das gewünschte Pad gedrückt und drücken Sie den Encoder.

4.11 Bearbeitungs-Modus (Edit-Modus)

Im Bearbeitungs-Modus werden Sie einige Zeit mit der Sample-Bearbeitung sowie dem Kopieren und Einfügen innerhalb Ihrer Remix Sets verbringen. Außerdem verfügt der Bearbeitungs-Modus noch über die Untermodi "Sample Start Offset" und "Sample Nudge".



Drücken Sie SHIFT + QUANT (EDIT), um in den Bearbeitungs-Modus zu gelangen.

Wenn Sie den Bearbeitungs-Modus aktivieren, sind, wie bei den meisten anderen Modi des F1 auch, nur einige der Bedienelemente davon betroffen. Folgende Bedienelemente sind nicht betroffen:

- Die Filter-Drehregler
- Die Lautstärke-Fader
- Die Mute-(STOP)-Buttons

Im Bearbeitungs-Modus sind die folgenden Bedienelemente deaktiviert:

- SYNC (MASTER)
- QUANT
- CAPTURE (DELETE)
- REVERSE (COLOR)
- TYPE (PITCH)
- SIZE (SPEED)
- BROWSE (MIDI)

4.11.1 Bearbeitungs-Modus aktivieren und Untermodi auswählen

So schalten Sie den Bearbeitungs-Modus an und aus:

► Drücken Sie SHIFT + QUANT (EDIT).

Wenn aktiviert, blinken ebenso der SHIFT- wie auch der QUANT-(EDIT)-Button. Wenn Sie den Bearbeitungs-Modus deaktivieren, leuchten SHIFT und QUANT (EDIT) gedimmt.

Wie oben erwähnt, verfügt der Bearbeitungs-Modus noch über Untermodi zum Ausführen verschiedener Funktionen. Wählen Sie bei aktiviertem Bearbeitungs-Modus die Untermodi mit dem Encoder aus; auf dem Display wird anschließend der aktuelle Modus angezeigt.

Die Bearbeitungs-Untermodi

- **Copy & Paste**: Auf dem Display als "CP" angezeigt. Hiermit können Sie *Kopien* von Samples *erstellen*.



- **Cut & Paste**: Auf dem Display als "Ct" angezeigt. Hiermit können Sie Samples an neue Positionen im Sample-Gitter *bewegen*.



- **Offset**: Auf dem Display als "OF" angezeigt. Offset verschiebt die Wiedergabeposition des Samples um 1/16tel Notenschritte.



- **Nudge**: Auf dem Display als "nU" angezeigt. Hierbei wird die Wiedergabeposition des Samples nur um Bruchteile einer 1/16tel-Note "geschubst", um genaueste Anpassungen vorzunehmen.

4.11.2 Sample Kopieren und Einfügen

Mit der "Copy & Paste"-Funktion können Sie Ihre Samples vervielfältigen, um mehrere Kopien in demselben Remix Deck zu haben:

1. Aktivieren Sie den Bearbeitungs-Modus, indem Sie SHIFT + QUANT (EDIT) drücken.
2. Drehen Sie den Encoder, bis "CP" ("Copy Paste") auf dem Display angezeigt wird.
3. Drücken Sie das Pad, von dem Sie kopieren möchten. Auf dem Display wird nun "PA" für "Paste" angezeigt.
4. Drücken Sie das Pad, auf das Sie kopieren möchten.
5. Wenn Sie mit dem Kopieren und Einfügen fortfahren möchten, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4; andernfalls verlassen Sie den Bearbeitungs-Modus durch Drücken von SHIFT + QUANT (EDIT). Beide Buttons hören auf zu blinken und der F1 befindet sich wieder im Performance-Modus.



Falls Sie mit dem Kopieren und Einfügen begonnen haben, sich aber umentscheiden und diesen Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie einfach SHIFT oder QUANT (EDIT), um den Bearbeitungs-Modus zu verlassen und in den Performance-Modus zurückzukehren.



Mit der "Copy & Paste"-Funktion können Sie ein einzelnes Sample vervielfachen und über mehrere Sample-Zellen verteilen (entweder in demselben Sample Slot oder auch Sample-Slot-übergreifend). Indem Sie an jedem Sample unterschiedliche Parameter verändern, können Sie durch unterschiedliche Wiedergabe- und Tempo-Variationen Mash-Ups erzeugen, oder Melodien kreieren, indem Sie kurze One-Shots unterschiedlich abspielen.



Mit der "Copy & Paste"-Funktion können Sie ein einzelnes Sample vervielfachen und über mehrere Sample-Zellen verteilen (entweder in demselben Sample Slot oder auch Sample-Slot-übergreifend). Indem Sie an jedem Sample unterschiedliche Parameter verändern, können Sie durch unterschiedliche Wiedergabe- und Tempo-Variationen Mash-Ups erzeugen, oder Melodien kreieren, indem Sie kurze One-Shots unterschiedlich abspielen.

4.11.3 Sample Ausschneiden und Einfügen

Mit der "Cut & Paste"-Funktion können Sie Ihr Remix Set ganz nach Ihren Wünschen anordnen und organisieren. Sie können Ihre Samples überall im Sample-Gitter hin- und herbewegen und sie dort ablegen, wo es Ihnen am sinnvollsten erscheint:

1. Aktivieren Sie den Bearbeitungs-Modus, indem Sie SHIFT + QUANT (EDIT) drücken.
2. Drehen Sie den Encoder, bis "Ct" ("Cut") auf dem Display angezeigt wird.
3. Drücken Sie das Pad, das Sie ausschneiden möchten (sprich das Sample entfernen und temporär speichern, um es an anderer Stelle wieder einzufügen). Auf dem Display wird nun "PA" für "Paste" angezeigt.
4. Drücken Sie das Pad, in das Sie einfügen möchten.
5. Wenn Sie mit dem Ausschneiden und Einfügen fortfahren möchten, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4; andernfalls verlassen Sie den Bearbeitungs-Modus durch Drücken von SHIFT + QUANT (EDIT). Beide Buttons hören auf zu blinken und der F1 befindet sich wieder im Performance-Modus.

Sie können die "Copy & Paste"-Funktion und die "Cut & Paste"-Funktion nur auf einer einzelnen Seite im Sample-Gitter, aber auch Seiten-übergreifend anwenden:

► Nachdem Sie das Sample, das Sie kopieren und einfügen möchten, ausgewählt haben (nach Schritt 3 in beiden oben beschriebenen Vorgängen, wenn das Display "PA" anzeigt), drehen Sie den Encoder, um durch die Seiten des Sample-Gitters zu blättern. Sobald Sie den Encoder drehen, zeigt das Display temporär die Seiten-Nummer an (wie auch im Performance-Modus), und Sie können den Encoder so lange drehen, bis Sie die gewünschte Seite erreicht haben. Fahren Sie anschließend so fort, wie bei den oberen Vorgängen in Schritt 4 und 5 beschrieben.



Falls Sie mit dem Ausschneiden und Einfügen begonnen haben, sich aber umentscheiden und diesen Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie einfach SHIFT oder QUANT (EDIT), um den Bearbeitungs-Modus zu verlassen und in den Performance-Modus zurückzukehren.



Es ist hilfreich bei der "Copy & Paste"-Funktion wie auch bei der "Cut & Paste"-Funktion stets daran zu denken, dass es immer ein *Quell*-Pad und ein *Ziel*-Pad gibt.

4.11.4 Sample-Start-Verschiebung (Sample Start Offset)

Der Submodus Sample Start Offset ermöglicht Ihnen, ein Sample in 1/16tel-Notenschritten zu verschieben, damit es genau dort landet, wo Sie es haben möchten. Eine typische Verwendung für diese Funktion ist es beispielsweise, ein gleichmäßiges Closed-Hi-Hat-Loop im Beat nach rechts zu verschieben. So führen Sie Sample Start Offset aus:

1. Aktivieren Sie den Bearbeitungs-Modus, indem Sie SHIFT + QUANT (EDIT) drücken.
2. Drehen Sie den Encoder, bis "OF" ("Offset") auf dem Display angezeigt wird.
3. Drücken und halten Sie das Pad, das Sie verschieben (offsetten) möchten. Auf dem Display wird der aktuelle Offset-Wert angezeigt, die Werkseinstellung ist "0".
4. Während Sie das Pad gedrückt halten, drehen Sie den Encoder. Jede Stufe an dem Encoder verschiebt das Pad um 1/16tel-Notenschritte.
5. Wenn Sie mit dem Ausschneiden und Einfügen fortfahren möchten, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4; andernfalls verlassen Sie den Bearbeitungs-Modus durch Drücken von SHIFT + QUANT (EDIT). Beide Buttons hören auf zu blinken und der F1 befindet sich wieder im Performance-Modus.



Beachten Sie, dass der "Sample Start Offset"-Wert immer als eine positive Zahl angezeigt wird. Wenn Sie möchten, dass Ihr Sample direkt auf dem Downbeat (Erstschlag des Taktes) beginnt, steht der "Sample Start Offset"-Wert auf null. Ein Sample von einer ganzen Taktlänge ist 4 x 4 = 16 1/16tel-Noten lang. Da Sie ab null beginnen, kann der maximale Offset-Wert also nur 15 sein! Ist der maximale Wert auf dem Display einmal erreicht (durch Drehen des Encoders), dreht sich der Wert zurück und startet wieder bei null.



Zusammen mit der "Copy & Paste"-Funktion können Sie mit der "Sample Start Offset"-Funktion duplizierte Samples "offbeat" zu anderen Samples bewegen. Anstatt beispielsweise das Tempo eines gleichbleibenden Four-On-The-Floor Kick-Loops zu verdoppeln, können Sie eine Kopie von dem Loop machen und anschließend die Kopie zwei 1/16tel Notenschritte weiter vorne einfügen, wodurch der Sound stärker und treibender wird.



Zusammen mit der "Copy & Paste"-Funktion können Sie mit der "Sample Start Offset"-Funktion duplizierte Samples "offbeat" zu anderen Samples bewegen. Anstatt beispielsweise das Tempo eines gleichbleibenden Four-On-The-Floor Kick-Loops zu verdoppeln, können Sie eine Kopie von dem Loop machen und anschließend die Kopie zwei 1/16tel Notenschritte weiter vorne einfügen, wodurch der Sound stärker und treibender wird.

4.11.5 Sample-Nudge (Ein Sample "schubsen")

Sample-Nudge arbeitet mit Sample-Start-Offset (oben) zusammen, um Feineinstellungen an der Startposition eines Samples vorzunehmen. Falls Sie das Sample-Start-Offset beispielsweise auf 6 gesetzt haben, dann wird Ihr Sample eineinhalb Schläge "verspätet" abgespielt. Wenn Sie nun Sample-Nudge anwenden, wird die Nudge-Menge im Verhältnis zu dieser Offset-Position 6 (oder eineinhalb Schläge) sein. So "nudgen" Sie Samples:

1. Aktivieren Sie den Bearbeitungs-Modus, indem Sie SHIFT + QUANT (EDIT) drücken.
2. Drehen Sie den Encoder, bis "nU" ("Nudge") auf dem Display angezeigt wird.
3. Drücken und halten Sie das Pad, das Sie "schubsen" möchten. Auf dem Display wird die aktuelle Nudge-Menge in Prozent einer 1/16tel-Note angezeigt. Die maximalen Werte sind +/- 99 %.
4. Durch Drehen des Encoders nach rechts (im Uhrzeigersinn) erhöhen Sie die Nudge-Menge. Wenn Sie den Encoder nach links drehen(entgegen dem Uhrzeigersinn), verringern Sie die Nudge-Menge.
5. Wenn Sie mit dem "Schubsen" fortfahren möchten, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4; andernfalls verlassen Sie den Bearbeitungs-Modus durch Drücken von SHIFT + QUANT (EDIT). Beide Buttons hören auf zu blinken und der F1 befindet sich wieder im Performance-Modus.



Benutzen Sie die Sample-Nudge-Funktion, um kleine Änderungen am Timing für präzises Beat-matching vorzunehmen. Sie können Sample Nudge auch verwenden, um den Beat ein kleines Stück weit "zu verlassen", beispielsweise wenn Sie die Snares nicht direkt auf die Schläge, sondern ein kleines bisschen verspätet setzen möchten, um einen Beat mit einem durchgehenden Hi-Hat-Loop etwas interessanter zu gestalten. Probieren Sie mit der "Sample-Nudge"-Funktion herum, um Ihre Remixe natürlicher und "menschlicher" werden zu lassen.

4.12 MIDI-Modus

Wenn Ihr F1 mit TRAKTOR verbunden ist und Sie SHIFT + BROWSE (MIDI) drücken, verwendet der voreingestellte Modus des F1 das hochauflösende, Hochgeschwindigkeits-NHL-Protokoll, um ein hohes Maß an Interaktivität und "Spielmöglichkeiten" für die Verwendung mit

TRAKTOR's Remix Decks (User-Map-Modus) zu gewährleisten; dennoch möchten Sie den F1 vielleicht einmal als MIDI-Controller verwenden, um andere MIDI-kompatible Software zu steuern. Im MIDI-Modus sendet der F1 die gewöhnlichen MIDI-Standard-Signale.

4.12.1 MIDI-Modus aktivieren

Wenn Sie mit TRAKTOR den MIDI-Modus für den F1 aktivieren, verwendet der Controller standardmäßig ein firmeneigenes, NHL-basiertes Mapping (siehe ↑4.12.2, Den MIDI-Modus mit TRAKTOR benutzen (User-Map-Modus) für weitere Informationen). Um den herkömmlichen MIDI-Modus **mit** TRAKTOR zu aktivieren, müssen Sie zuerst TRAKTOR's Preferences ändern:

1. Öffnen Sie TRAKTOR's Preferences über *File > Preferences...*, oder klicken Sie auf das Zahnrad-Symbol on der Kopfzeile von TRAKTOR.



2. Wechseln Sie in den Traktor Kontrol F1-Bereich der Preferences und aktivieren Sie MIDI Mode.



3. Schließen Sie das Preferences-Fenster.

Sie aktivieren Sie jetzt den MIDI-Modus mit TRAKTOR:

► Drücken Sie auf Ihrem F1 SHIFT + BROWSE (MIDI).

Falls Sie in den Performance-Modus zurückkehren möchten:

► Drücken Sie erneut SHIFT + BROWSE (MIDI).

4.12.2 Den MIDI-Modus mit TRAKTOR benutzen (User-Map-Modus)

Wenn Sie den F1 mit der TRAKTOR-Software benutzen, gibt es keinen Grund, die Hardware mit der Software über MIDI kommunizieren zu lassen. Aus diesem Grund wird, wenn Sie den MIDI-Modus mit TRAKTOR aktivieren, automatisch ein alternatives NHL-basiertes Mapping für Ihren F1 aktiviert (welches auch als .tsi-Datei verfügbar ist)

Das alternative Mapping ermöglicht Ihnen die Steuerung der Hotcue-, Loop-, Beatjump-, Browse- und Lade-Funktionen und wird in erster Linie von Turntable-Artists verwendet. Das Mapping gilt nur für die Decks A und B.

So aktivieren Sie den User-Map-Modus:

► Drücken Sie auf Ihrem F1 SHIFT + BROWSE (MIDI).

Falls Sie in den normalen Performance-Modus zurückkehren möchten:

► Drücken Sie erneut SHIFT + BROWSE (MIDI).

4.13 Sample-Slot-Parameter

Die 64 Sample-Zellen der Remix Decks von TRAKTOR sind in einem Sample-Gitter aus 4 vertikalen Slots (Spalten) und 16 Reihen angeordnet, die insgesamt wiederrum in vier Seiten aufgeteilt sind. Jeder Sample Slot verfügt über einen Slot Player, der mit mehreren zuweisbaren Parametern ausgestattet ist. Die Sample-Slot-Parameter sind:

- KEYLOCK
- FX (Enable)
- MONITOR

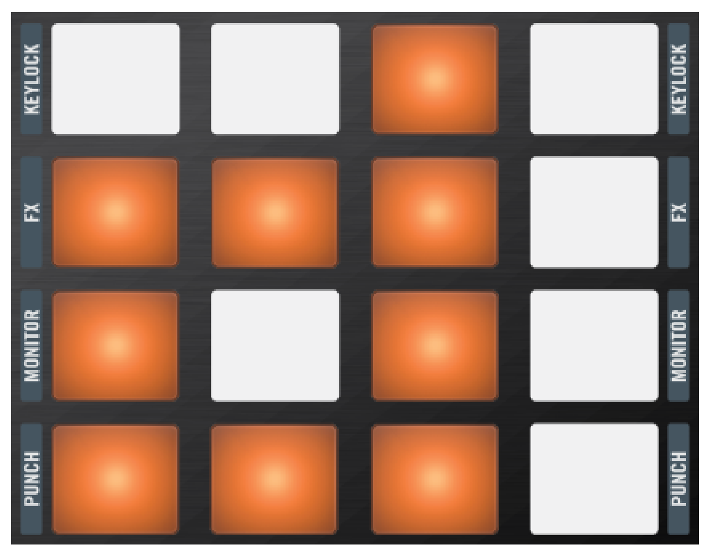
- PUNCH

4.13.1 Die Status der Sample-Slot-Parameter einsehen

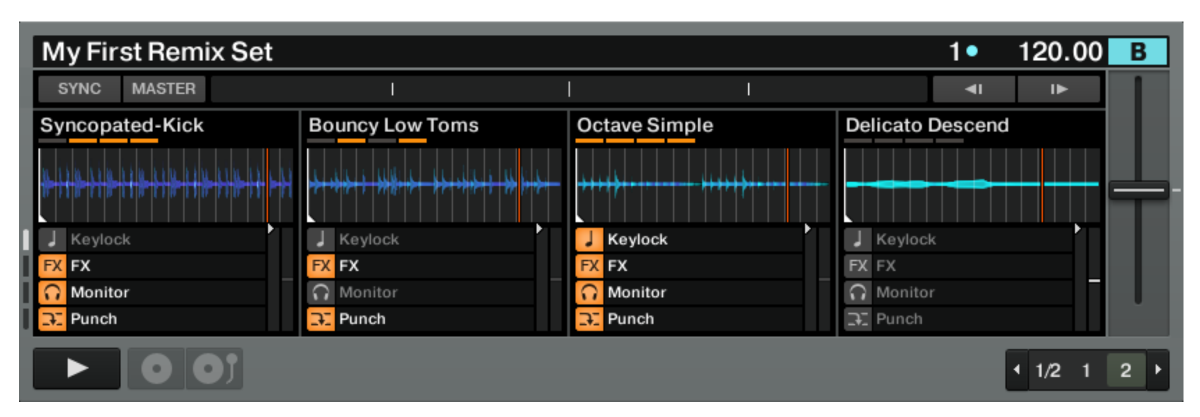
Sie sehen Sie die Status der Sample-Slot-Parameter ein:

► Drücken und halten Sie SHIFT auf Ihrem Controller.

→ Sie können die Status der Sample-Slot-Parameter der vier Sample Slots auf einen Blick auf Ihrem F1 und in der Software sehen.



Wenn ein Sample-Slot-Parameter aktiviert ist, leuchtet dieser Parameter orange auf seinem entsprechenden Pad.



Wenn Sie den SHIFT-Button auf dem F1 drücken, werden die Sample-Slot-Parameter auch in der Software sichtbar.

4.13.2 Die Slot-Parameter-Status umschalten

So schalten Sie den Status der Sample-Slot-Parameter um:

► Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie dann die den Slots und Parametern entsprechenden Pads, die Sie umschalten möchten.



Sie müssen nicht immer nur ein Pad zur Zeit drücken, um zwischen den Sample-Slot-Parametern umzuschalten. Nehmen Sie ein paar Finger mehr, um gleichzeitig mehrere Sample-Slot-Parameter umzuschalten.

4.13.3 Keylock

Die Keylock-Funktion ist dieselbe, wie die normale Keylock-Funktion auf einem TRAKTOR-Deck: die Tonhöhe des Samples wird "festgestellt", sodass sie sich bei einer Tempoveränderung nicht verändert. Dennoch verändert der Pitch-Parameter des Samples auch bei aktivierter Keylock-Funktion dessen Tonhöhe.



Die Pitch-Funktion (im Pitch-Modus verwendet) funktioniert nur, wenn Keylock für den Sample Slot, in dem das Sample enthalten ist, aktiviert ist.

4.13.4 FX

Wenn FX aktiviert ist, werden in diesem Sample Slot wiedergegebene Samples durch die dem Sample Slot zugewiesene FX-Einheit an den Kanal des Remix Decks in TRAKTOR's Mixer geleitet. Beachten Sie, dass dies unabhängig von den Filter-Parametern des Remix Decks geschieht; die Filter-Parameter werden durch die Filter-Drehregler oben auf dem F1 gesteuert.

4.13.5 Monitor

Wenn Sie Monitor aktivieren, werden Samples aus dem Sample Slot an den Monitor-Eingang des Mixers geleitet.



Benutzen Sie Monitor, um ein Sample über Kopfhörer vorzuhören, bevor Sie es Ihrem Publikum live zu hören geben.

4.13.6 Punch

Wenn ein Sample, egal ob im One-Shot- oder im Loop-Modus, in einem Sample Slot getriggert wird, ist die Position des Samples im internen Taktzähler des Remix Decks festgelegt. Das merken Sie besonders bei One-Shot-Samples, weil Sie das Sample triggern können, es abspielen lassen, dann das Deck zur ursprünglichen Position des Samples zurückspulen und es erneut dort abspielen können. Da in einem Sample Slot nur ein Sample zur Zeit abgspielt werden kann, wird durch Triggern eines neuen One-Shot-Samples das vorheige Sample aus dem internen Taktzähler des Decks entfernt und das neue Sample an die aktuelle Wiedergabeposition gesetzt.

Diese Verhaltensweise ändert sich jedoch, wenn der Punch-Modus aktiviert ist. **Bei aktiviertem Punch-Modus** wird jedes von Ihnen getriggerte Sample an der gleichen Position wie das vorherige Sample im internen Taktzähler des Decks abgelegt. Das beudeutet, dass Sie ein One-Shot-Sample triggern können, es abspielen lassen, ein anderes One-Shot-Sample im gleichen Sample Slot triggern, dann das Deck zur ursprünglichen Position des ersten Samples zurückspulen und Sie stattdessen das neue Sample dort vorfinden.

Darüber hinaus ist der Punch-Modus bei der Verwendung von Loops vorteilhaft, weil dadurch die musikalischen Phrasen gleichbleiben, wenn zwischen Loops hin- und hergewechselt wird. Wie auch mit One-Shots wird, wenn Sie bei aktiviertem Punch-Modus ein Loop triggern, das Loop zurück an die Position des vorigen Loops gesetzt. Da Loops sich endlos in die Zukunft

und die Vergangenheit des internen Taktzählers des Decks wiederholen, hören Sie das neue Sample an Ihrer derzeitigen Wiedergabeposition spielen, aber das Loop wird an der richtigen Position abgespielt, als wäre es wieder an der Position des ersten Loops abgespielt worden.

5 F1 Preferences (Konfiguration)

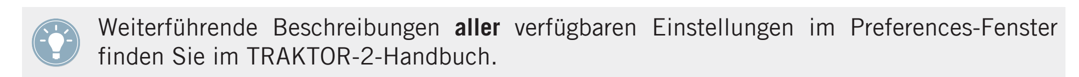
Obwohl der F1 schon ziemlich unkompliziert aus der Box kommt, können Sie einige wichtige Einstellungen vornehmen, damit der F1 genau so funktioniert, wie Sie es möchten.

► Öffnen Sie TRAKTOR's Preferences über *File > Preferences...*, oder klicken Sie auf das Zahnrad-Symbol in der Kopfzeile von TRAKTOR.



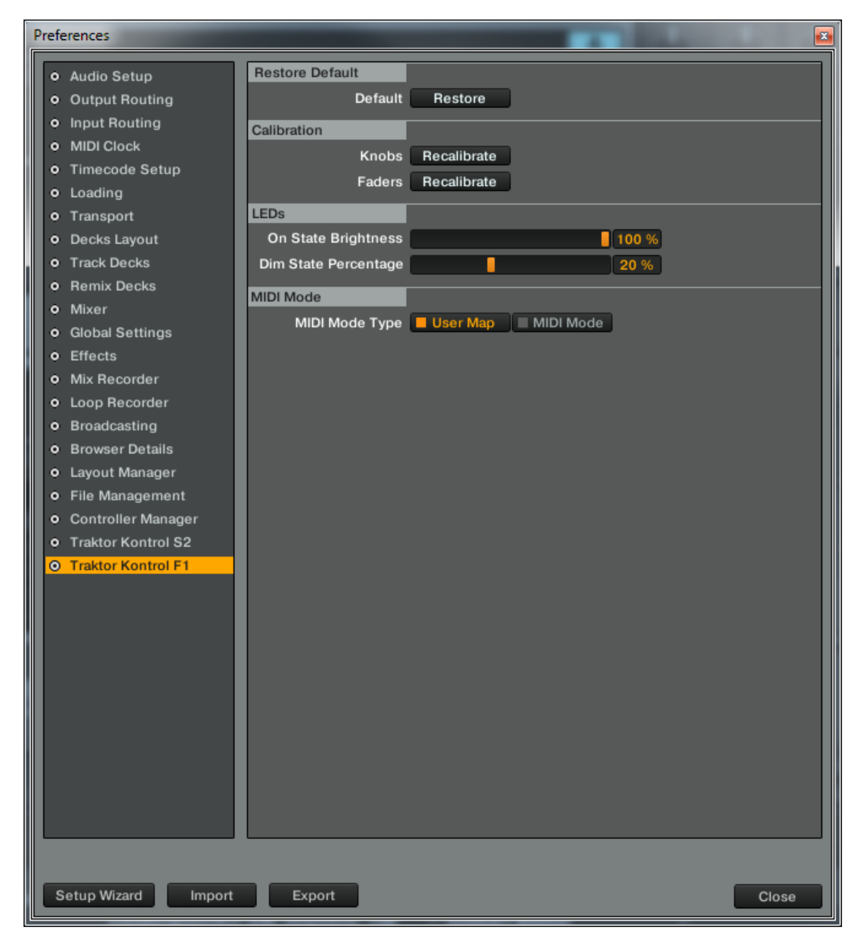
5.1 Die Preferences-Sektion des F1

Abhängig davon, ob Sie einen oder mehrere TRAKTOR-Controller in Ihrem System verwenden – z. B. den TRAKTOR KONTROL X1, den TRAKTOR KONTROL S2 oder den TRAKTOR KONTROL S4 – wird die Seite für die F1-Einstellungen im Preferences-Fenster von TRAKTOR ganz unten oder etwas darüber zu finden sein.



Weiterführende Beschreibungen **aller** verfügbaren Einstellungen im Preferences-Fenster finden Sie im TRAKTOR-2-Handbuch.

► Um Einstellungen an Ihrem F1 vorzunehmen, klicken Sie auf Traktor Kontrol F1 im unteren Teil der linken Spalte des Preferences-Fensters.



Die Einstellungen für Ihren TRAKTOR KONTROL F1.

Auf dieser Seite sind die Einstellungen in vier Bereiche aufgeteilt, die in den folgenden Unterkapiteln erklärt werden:

- Restore Default (Auf Werkseinstellungen zurücksetzen)
- Calibration (Kalibrierung)
- LEDs
- MIDI Mode (MIDI-Modus)

5.1.1 Restore Default (Auf Werkseinstellungen zurücksetzen)

Der Bereich Restore Default enthält nur ein Element: Den Restore-Button.



Der Restore-Button.

Wenn Sie auf diesen Button klicken öffnet sich ein Fenster mit einer Warnmeldung und fragt Sie, ob Sie TRAKTOR KONTROL F1 wirklich auf dessen Werkseinstellungen zurücksetzen möchten.

► Klicken Sie auf Yes, um das Zurücksetzen des F1 auf seine Werkseinstellungen zu bestätigen.

► Klicken Sie auf No, um zurück zum Preferences-Fenster zu gehen, ohne etwas zu ändern.

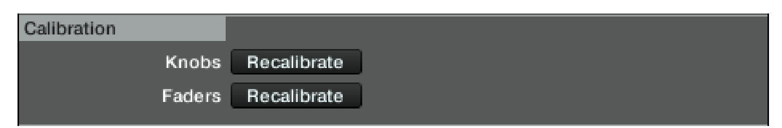
→ Im Anschluss an die Bestätigung werden alle F1-Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Jetzt können Sie mit einem neu aufgesetzten, "frischen" TRAKTOR-KONTROL-F1-System arbeiten.



Sie können jederzeit den Setup-Wizard starten, um eine neue Deck- und Controller-Auswahl festzulegen. Wählen Sie einfach den Eintrag *Start Setup Wizard* aus dem Help-Menü von TRAKTOR PRO 2's Menüleiste.

5.1.2 Calibration (Kalibrierung)

Wie der Name schon sagt, können Sie in diesem Bereich die Filter-Drehregler und die Lautstärke-Fader auf dem F1 kalibrieren, um eventuelle Ungenauigkeiten an der Mittelposition (für die Drehregler) und der Reichweite (für die Fader) zu beheben.



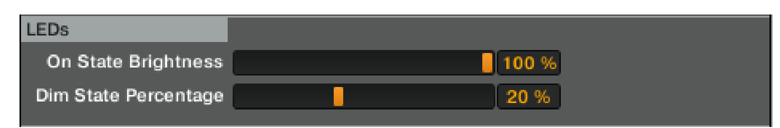
Die Calibration-Sektion.

Da es nur zwei Arten von Bedienelementen gibt, für die eine Kalibrierung in Frage kommen könnte, ist diese Sektion recht einfach:

- Knobs (Drehregler): zum Rekalibrieren der vier Filter-Drehregler auf dem F1.
- Faders: zum Rekalibrieren der vier Lautstärke-Fader auf dem F1.

5.1.3 LEDs

In diesem Bereich können Sie die Helligkeit beider Status der LEDs auf Ihrem F1 anpassen.



Der LEDs-Bereich.

- On State Brightness: Stellt die Helligkeit ein, wenn die LEDs den Status "eingeschaltet" zeigen.
- Dim State Brightness: Stellt die Helligkeit ein, wenn die LEDs den Status "gedimmt" zeigen. Dieser Wert wird prozentual vom Status On State Brightness ausgehend angezeigt.

5.1.4 MIDI-Modus

Diese Buttons bestimmen, was passiert, wenn Sie auf dem F1 SHIFT + BROWSE (MIDI) drücken.



Der Bereich MIDI Mode.

- Wenn Sie an dieser Stelle MIDI Mode angewählt haben, wird der F1 durch Drücken von SHIFT + BROWSE (MIDI) in den normalen MIDI-Modus geschaltet.
- Wenn User Map angewählt ist, gelangen Sie durch Drücken von SHIFT + BROWSE (MIDI) **nicht in den MIDI-Modus**. Stattdessen wird das User-Mapping (Benutzerzuordnung) für den F1 geladen, wodurch Sie schnell auf Ihre eigene User Map zugreifen können, die ebenfalls die RGB-LEDs unterstützt und die hochauflösenden Steuerungselemente auf dem F1

benutzt (die via NHL und nicht via MIDI übertragen werden). Lesen Sie im TRAKTOR-2-Handbuch das Kapitel "Controller Manager", um weitere Informationen zu User Maps zu erhalten.



Lesen Sie außerdem Abschnitt ↑4.12, MIDI-Modus für nähere Informationen zu den Unterschieden zwischen MIDI-Modus und User-Map-Modus.

5.2 Die Preferences-Sektion der Remix Decks

Der Bereich zu Remix Decks in TRAKTOR's Preferences-Fenster enthält zusätzliche Optionen zur voreingestellten Verhaltensweise von TRAKTOR's Remix Decks.

► Klicken Sie zum Anpassen der Remix-Deck-Einstellungen auf den Eintrag Remix Deck.



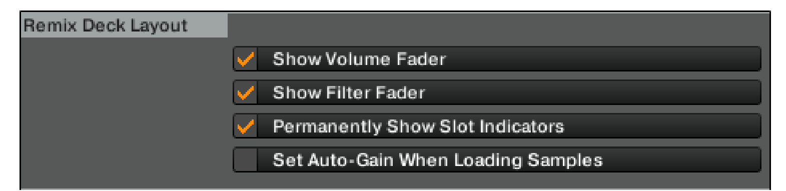
Die Remix-Deck-Einstellungen in TRAKTOR's Preferences-Fenster.

Auf dieser Seite sind die Einstellungen in drei Bereiche unterteilt, die alle in den folgenden Unterkapiteln beschrieben sind:

- Remix Deck Layout
- Behaviors (Verhaltensweisen)
- Saving (Speichern)

5.2.1 Remix Deck Layout

In diesem Bereich können Sie die vorgegebenen Display-Einstellungen des Deck Flavors "Remix Deck" ändern.



Der Bereich Remix Deck Layout.

Die folgenden Einträge stehen zur Wahl:

- Show Volume Fader: Diese Einstellung legt fest, ob die Lautstärke-Fader der Slots im Remix Deck angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, werden die Lautstärke-Fader ausgeblendet.
- Show Filter Fader: Diese Einstellung legt fest, ob die Filter-Drehregler im Remix Deck angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, werden die Filter-Drehregler ausgeblendet.
- Permanently Show Slot Indicators: Diese Einstellung legt fest, ob die minimierten Indikatoren der Slot-Parameter im Remix Deck angezeigt oder ausgeblendet werden. Wenn diese Option mit einem Häkchen versehen ist, sehen Sie, wenn Sie den Mauszeiger nicht über die Sample Slots eines Remix Decks halten, minimierte Indikatoren der Slot-Parameter. Ist diese Option nicht angewählt, werden die minimierten Indikatoren der Slot-Parameter nicht angezeigt. In beiden Fällen erscheinen die Slot-Parameter-Buttons immer, wenn Sie den Mauszeiger über die Sample Slots halten.
- Set Auto-Gain When Loading Samples: Diese Einstellung legt fest, ob TRAKTOR den in einem Sample gespeicherten Auto-Gain-Wert übernimmt, wenn es in ein Remix Deck geladen wird. Wenn diese Option nicht mit einem Häkchen versehen ist, belässt TRAKTOR den Wert bei 0,0 dB; folglich wird das Sample mit seiner ursprünglichen Audio-Lautstärke abgespielt. Ist diese Option mit einem Häkchen versehen, passt TRAKTOR das Gain-Level, wie durch das Auto-Gain-Level im Sample festgelegt, an, sodass es mit maximaler Lautstärke wiedergegeben wird (dem Level anderer Samples, die mit Auto-Gain geladen wurden, entsprechend).

5.2.2 Behaviors (Verhaltensweisen)

In dieser Sektion können das Verhalten eines Remix Decks bestimmen:



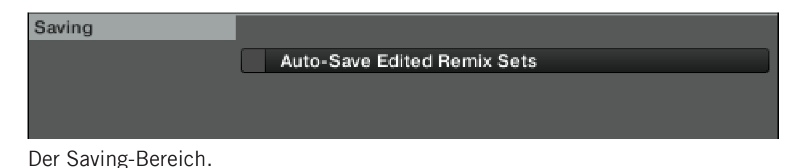
Die Behaviors-Sektion.

Die folgenden Einträge stehen zur Wahl:

- Auto-Enable Deck Play on Sample Trigger: Wenn diese Option aktiviert ist, wird TRAKTOR den Play-Button des Remix Decks "zwingen" in den "On"-Status zu wechseln, sobald Sie ein Sample triggern; auch wenn das Deck zuvor gestoppt wurde. Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, wird das Triggern von Samples keine Auswirkung auf den Play-Button des Remix Decks haben und Sie können das Sample auswählen, bevor Sie das gesamte Deck starten.
- One-Shot Samples Ignore Punch Mode: Wenn diese Option aktiviert ist, beachten Samples im One-Shot-Modus die Punch-Modus-Einstellung nicht und werden immer von Beginn an abgespielt. Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, folgen Samples im One-Shot-Modus den Regeln des Punch-Modus: Sie werden von der Position an abgespielt, die der Phase / der Position des vorherig abgespielten Samples entspricht.

5.2.3 Saving (Speichern)

Wenn diese Option aktiviert ist, speichert TRAKTOR das aktuelle Remix Set automatisch, sobald Sie Änderungen an den aktuellen Inhalten des Remix Decks vornehmen.



Der Saving-Bereich.

Dies gilt für die folgenden Aktionen:

- **Das Deck Flavor von Remix Deck in ein anderes Deck Flavor wechseln**: das Remix Set wird vor dem Wechsel des Deck Flavors gespeichert.

- **Ein neues Remix Set in das Remix Deck laden**: das Remix Set wird gespeichert, bevor das neue Remix Set geladen wird.
- **Die "Delete All"-Funktion (Alles Löschen) vom F1 ausführen**: das Remix Set wird gespeichert, bevor die Inhalte des Remix Decks gelöscht werden.
- **TRAKTOR schließen**: das Remix Set wird gespeichert, bevor der Rest der Collection gespeichert wird.



Beim Ausführen der Auto-Save-Funktion erscheinen keine Fenster oder Dialoge. Falls das Remix Set bereits in der Collection vorhanden ist, wird die ältere Version automatisch überschrieben!

Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, speichert TRAKTOR bearbeitete Remix Sets wie oben beschrieben nicht. Stattdessen verwirft TRAKTOR alle vorgenommenen Änderungen. Diese Arbeitsweise könnten Sie bevorzugen, wenn Sie Ihre Remix Sets für jede Performance immer gleich starten, unabhängig davon, wie Sie das Set bei einer früheren Performance bearbeitet und verändert haben.

Index

A

Aufnehmen [93]

Auto-gain [133]

B

Bearbeitungs-Modus [114]

- Untermodi [115]
- Untermodus Copy & Paste [116]
- Untermodus Cut & Paste [117]
- Untermodus Nudge [119]
- Untermodus Sample Offset [118]

Beleuchtungs-Status [24]

Browse [85]

BROWSE-(MIDI)-Button [85]

Browse-Modus [85]

C

Capture [93]

Capture Source Deck [90]

CAPTURE-(DELETE)-Button [72] [91]

Capture-Länge [92]

Capture-Modus [90]

Controller Überblick [18]

Controller-Modi [61]

Copy & paste

- Sample [116]

Cut & paste

- Sample [117]

D

Deck Flavor

- einstellen [28]

Deck-Fokus

- setzen [29]

Display [72]

Dokumentation

- Handbuch Überblick [13]
- Lesereihenfolge [13]
- Überblick [12]

Durchführen [27]

E

Encoder [73]

F

Farb-Modus [98]

Filter-Drehregler [64]

Fokus [76]

setzen [29]

FX [62]

G

Gain [66]

Auto-gain [133]

gated [105]

H

Hardware Überblick [18]

Helligkeit [130]

K

Kalibrierung [129]

Keylock [62] [124]

Kurzbezeichnungen [11]

L

Laden

Remix Set [88]

Sample [87]

Länge [92]

latched [105]

Lautschalten [84]

Lautstärke-Fader [65]

LED-Helligkeit [130]

Loop [104]

Löschen

gesamtes Remix Deck [97]

Sample [97]

Seite [97]

Lösch-Modus [96]

M

MIDI-Modus [119]

MIDI-Modus vs. User Map [130]

Modi [61]

Monitor [62]

Mute-(STOP)-Buttons [84]

N

Navigate

Browser [86]

Dateiliste [86]

Nudge

Sample [119]

O

One-Shot [104]

P

Pads [80]

Beleuchtungsstatus [81]

Pitch-Modus [108]

Play-Type-Untermodus [104]

Preferences [127]

Punch [62] [125]

Q

QUANT-(EDIT)-Button [69] [114]

Quantisierung [69]

Quantisierungswert [71]

Quick-Browse [88]

Quick-Load

Remix Set [89]

R

Remix Deck

Ansichten [74]

Terminologie [17]

Überblick [15]

Remix Set [17]

laden [88]

Quick-Load [89]

REVERSE-(COLOR)-Button [78] [98]

S

Sample

aufnehmen [93]

capture [93]

copy & paste [116]

cut & paste [117]

Endposition festlegen [112]

laden [87]

Länge festlegen [110]

löschen [97]

monitor [125]

nudgen [119]

pitchen [110]

Sample Start Offset anpassen [118]

Wiedergabegeschwindigkeit anpassen [113]

Sample-Gain [66]

Sample-Slot-Parameter [62] [82] [122]

FX [125]

Keylock [124]

Monitor [125]

Punch [125]

Sample-Tonhöhe [110]

SHIFT-Button [78]

SIZE-(SPEED)-Button [110] [112]

Size-Modus [110]

Source Deck [90]

Speed-Modus [112]

Speichern [75]

Spezielle Formatierungen [10]

Stop [84]

STOP-Buttons [84]

Stummschalten [84]

SYNC-(MASTER)-Button [67]

im Capture-Modus [92]

Sync-Type-Untermodus [106]

T

Tutorial [27]

Art der Wiedergabe festlegen [43]

browsen [31]

Capture Source Deck bestimmen [54]

Capture-Länge festlegen [55]

Dem Remix Set einen Namen geben [50]

Gate-/Latch-Modus für Samples bestimmen [44]

Loop-Modus für das Sample festlegen [45]

One-Shot-Modus für das Sample festlegen [45]

Pad-Farben ändern [37]

quantisieren [34]

Remix Set importieren [56]

Remix Set speichern [50]

Sample aus dem Loop Recorder aufnehmen [54]

Sample aus dem Loop Recorder rausgreifen [54]

Sample aus Track Deck aufnehmen [54]

Sample aus Track Deck rausgreifen [54]

Sample kopieren und einfügen [51]

Sample löschen [51]

Sample-Gitter-Seiten blättern [36]

Sample-Länge ändern [42]

Samples laden [48]

Samples pitchen [40]

Samples schubsen [53]

Samples tauschen [49]

Samples triggern [33]

Sample-Seite löschen [51]

Sample-Tempo ändern [46]

Sample-Wiedergabe verschieben [53]

Schnellstart [27]

stummschalten [35]

Sync für das Sample aktivieren [43]

synchronisiertes capturing festlegen [55]

tweaken der Filtereinstellungen [35]

tweaken der Lautstärke [35]

umgekehrte Samples [39]

Vorbereitungen [28]

TYPE-(PITCH)-Button [101] [108]

Type-Modus [101]

Play-Type-Untermodus [104]

Sync-Type-Untermodus [106]

Untermodi [102]

Untermodus Gate-Override [103]

Untermodus Trigger-Type [105]

Typen [101]

U

Überblick [15]

Überblick-Funktion [73]

Umkehren

gated [79]

latched [79]

Untermodus Gate-Override [103]

Untermodus Trigger-Type [105]

V

Vorhören [125]